# Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Ocak 2018/01 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 123 • ISSN: 1307-8933

## 2017'NİN EN İYİLERİNİ SEÇTİK

Yılın en iyi oyunu hangisi? Peki filmi, dizisi, animesi?

+

## OKAMI HD

On yılda bir gelen o "sanat oyunu"

Herkese bir haftalık BLACK DESERT davetiyesi

AÇLIK OYUNLARI BAŞLADI!

# PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS


ashiong.deviant.com

# Black Desert Online Kodunuz

Son yılların en çok ses getiren devasa online oyunlarından Black Desert Online'ı 1 hafta süreliğine ücretsiz oynayabilmenizi sağlayan kodunuz Oyungezer'den! Adımlar şu şekilde:

1. Aşağıdaki kodu *dukkan.oyungezer.com.tr/ogz-kod* sayfasındaki alana girip Black Desert Online kodunuzu edinin.
2. *tr.blackdesert.com* adresine gidip giriş yapın (veya üyeliğiniz yoksa üyelik oluşturun).
3. Mağaza sekmesindeki "Promosyon Kodu / Redeem Code" seçeneğine tıklayın.
4. Oyungezer Online'dan aldığınız kodu oradaki alana girin ve işlem tamamdır!

İyi oyunlar!

***Not 1: Her hesapta yalnızca 1 kod kullanılabilir.***
***Not 2: Kodlar 31 Mart 2018 tarihine kadar geçerlidir.***

# İÇİNDEKİLER

## SELAM OGZ!





## PORTAL



## DOSYA



## İNCELEMELER






Elbette ki uygar insanlar gibi oturup barış içinde seçtik (Tamam barış içinde yazdım işte Serpil yeter artık indir şu elektrikli copu!)









## ALT



## MEDDYA



## DOSYA



## DATA



## PİKSEL










KAPAK

# PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

**Hem erken erişimden çıkan, hem de üstüne üstlük iyi çıkan bir hayatta kalma oyunu mu? Var mıydı öyle bir dünya?**









C. SERPİL ULUTÜRK
*serpil@oyungezer.com.tr*

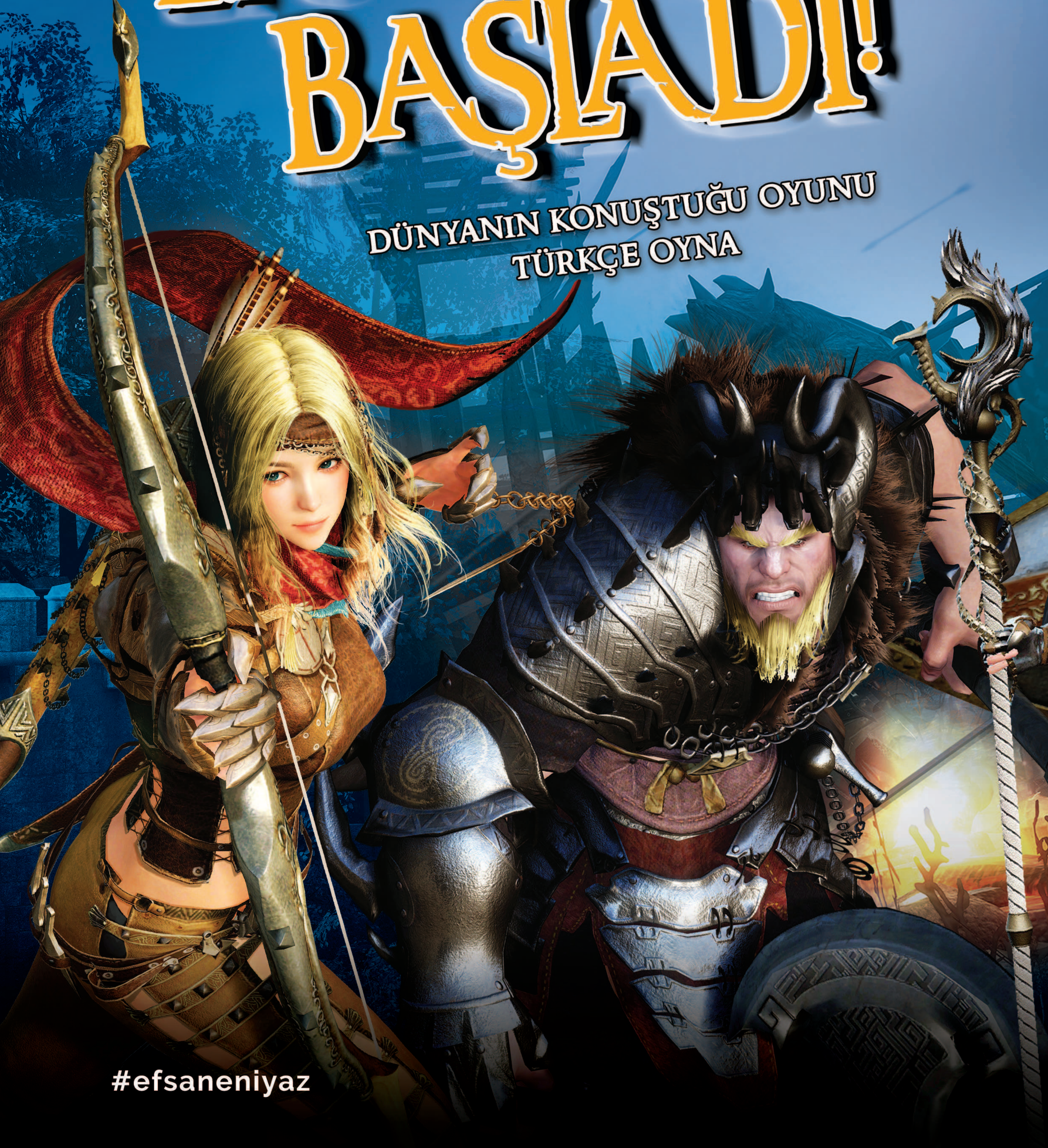
*Hoş Geldiniz!*

## KARİZMAYA +1

Derginin ilk yıllarını hatırlıyorum da, ekonomik açıdan tek hedefimiz vardı: Batmamayı başarmak. Her yılın sonunda "nereden save ediyoruz" diye bakıyorduk. Bir sonraki yılın ilk ayında başımıza ne gelebileceği hakkında pek az fikrimiz vardı. Şimdi öyle değil, Oyungezer artık on yıllık bir dergi ve ekonomik gidişatı parlak olmasa da aniden değil, planlı şekilde batabilecek hale geldi (nelerle avunuyoruz hey yarabbim). Yani dükkânı kapatırsak "siz kovmadınız, biz istifa ediyoruz" diyecek vaktimiz olacak. Biraz da bu yüzden derginin yeni yıl sayısını yaparken zamanın aşındırdığı "dergicilik" meselesine giresim pek yok. Bunun yerine bir yaş daha almış ve biraz daha olgunlaşmış, biraz daha tecrübe kazanmış, özgüveni birkaç tık daha güçlenmiş, kendini ifade ederken kullandığı sözcüklerden daha az çekinen bir yayın olmanın dertleri var artık gündemimizde. "Kahretsin, yine çok süperim" ayarında bir cümle oldu bu da ama yapacak bir şey yok; yakınmak ve övünmek arasında bir seçim yapmak gerekirse 2018'in ilk seçim hakkını övünmekten yana kullanmak zorundayım Oyungezer adına.

Yeni yılın ilk sayısı demek tabii ki aynı zamanda önceki yılın hesabının kesilmesi, ödüllerin dağıtılması, "en enn ennn" güzel oyunun seçilmesi demek. 2017 gibi not ortalaması yüksek bir yılda bu işin vasat geçen yıllara nazaran daha kolay olacağı sanrısına kapılıyor insan. Ama alakası yokmuş. İyi oyunların arasından en iyi olanı seçmek, kötülerin arasından bir "en iyi" çıkarmaktan çok daha zormuş. Dolayısıyla ilerleyen sayfalarda göreceğiniz Yılın Oyunları dosyası, size çok çaktırmamaya çalışsak da kanla yazıldı, arkadaşlıkları bitirdi, OGZ tarihinde hüzünle hatırlanacak bazı anların yaşanmasına neden oldu. Yine de gelmiş geçmiş en keyifli yıl sonu seçimlerinden biriydi.

Yeni yılın ilk Oyungezer'ine, 2018'e, bundan sonraki hayatınızın ilk gününe hoş geldiniz! Dileriz tadını çıkarırsınız.


EFSANE BAŞLADI!
DÜNYANIN KONUŞTUĞU OYUNU
TÜRKÇE OYNA
#efsaneniyaz


THE MMORPG
BLACK DESERT
tr.playblackdesert.com

forum, email, twitter, facebook, youtube

# Selam! OGZ

## SIRADAKİ SELAM ÖZGÜRLÜĞÜ ÖZLEYENLER İÇİN



*Sinirli, stresli, negatif bir ay geçirdim, adeta bir Sarp Kürkcü'ye dönüştüm. Böyle pozitif mektuplar gerçekten, cidden moral verdi ama, sağ olunuz var olunuz.*

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: TARIK KAPLAN



### NE YAPTIN BANA BÖYLE BLIZZARD?

Merhabalar Ömer Bey ve Tarık Bey. Nasılsınız? Ben Ali. 31 yaşında bir İngilizce Öğretmeniyim. Ders sonrası öğrencileriyle Playstation salonlarına giden tiplerden :))

Öncelikle derginizi çok sevdiğimi, aldığım gibi birkaç saat içerisinde bitirdiğimi, sonra pişman olduğumu ve 1 ay boyunca o dergiyi tekrar tekrar okuduğumu belirtmek isterim. Yaklaşık 2 yıldır düzenli olarak alıyorum galiba. Önerdiğiniz hemen hemen tüm oyunları beğeniyorum ve birçoğunu hemen satın alıyorum (ya da indirim bekliyorum :))

Oyunlarla 6. sınıftayken babamın getirdiği bir konsolla tanıştım. Ne olduğunu bilmiyorum, bir joystick'le oynanıyordu. Böyle çubuklu olan...

Sonraları atari salonları filan derken (ki *The King of Fighter 98*'de elime su dökemezdi kimse :)) dövüş (KoF, SF ve MK) ve futbol (Fifa, Pes) ağırlıklı bir oyun yaşamım vardı ta ki 2012'de *WoW*'la tanışana kadar. Tanrım yok böyle bir oyun. O zaman üniversitedeyiz, öğrenci evimizde bir toplanıyorduk 5 kişi o raid senin bu dungeon benim, o battleground senin bu arena benim takılıyorduk. 4-5 sene başka bir oyun bile görmedi gözüm denebilir. Oyun alıyordum fakat oynamıyordum bile *WoW* varken. Artık dolar ve euronun şaha kalkması (Ya da TL'nin dibi boylaması dersek daha mı doğru olur ne?) ile her ay neredeyse bir AAA oyun parasını bir oyunun kirasına veremezdim. *WoW*'u bırakalı (ki *WoW* bırakılmaz, sadece ara verilir diye bir söz varmış) bir sürü oyun satın aldım.



Sahi ya bizim bi' Rocksteady vardı, ne yapıyorlar ki acaba?

**1.** Başta Steam olmak üzere Origin, Battle.net, Uplay gibi sistemler üzerinde toplam 200 civarı orijinal oyunum vardır (korsana karşıyım). Ama gelin görün ki *Overwatch* harici başka bir oyun oynayasım da yok. Bin bir hevesle aldığım bir sürü oyun duruyor kenarda. *The Witcher* serisi, *Skyrim*, *Dark Souls III*, *Nioh*, *Hellblade: SS* vs. Daha bu liste uzar gider.

Bazı oyunları da sırf bitsin de sileyim diye oynuyorum denebilir, mesela şu an *Dishonored*. Ambiyansı harika ama oynarken acı çekiyorum, öte yandan oyunlar bitince de üzülüyorum keşke daha kapsamlı, daha keyifli oynasaymışım diye. *Batman Arkham* serisini hariç tutabilirim. Gerçekten mükemmel bir oyun serisi olmuş.

Şu anda askerim (yedek subay olarak) aslında, çok fazla zamanım olmuyor oyun oynamak için, fırsat buldukça da *Overwatch*'ta "ryujin no ken wo kurae".

Bu durumu yıkabilecek bir öneriniz var mıdır?

**2.** 5-6 adet gamepad aldım, hepsi birbirinden şeker ama hiçbiri bana böyle gerçek oyun hissini tattıramadı, bu yüzden bilgisayarda ilk göz ağrılarım olan dövüş oyunlarını oynayamıyorum. Sanki Famicon çakması oyun konsollarında oynuyormuşum gibi geliyor. Önerebileceğiniz bir kablosuz gamepad var mıdır? Logitech yön tuşları bana çok acayip geldiği için onu diskalifiye edelim :)

**3.** İstanbul'da arcade salonu kaldı mı? Varsa bildiğiniz bir yer gidip üzerimizdeki ölü toprağını atmak isterim.

**4.** Lütfen Blizzard denilen şirkete artık TL kurundan da işlem yapma seçeneği eklemelerini söyler misiniz? :) Yani el oğlunun 13 birime aldığı bir şeye biz neden 60 birim ödeyelim, değil mi?

**5.** Bir de zamanında arkadaşın biri

**Bize Yazın!** Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

"Neden Facebook sayfanızı aktif olarak kullanmıyorsunuz?" gibisinden bir soru sormuştu da ona "spam yapıp insanları gereksiz yere rahatsız etmemek için" gibisinden harika bir yanıt vermiştiniz. O zaman (ki spam yapsanız da rahatsız olmayız diye düşünüyorum) size olan sevgim ve saygım daha da artmıştı.

Ancak son zamanlarda çok aşırı fazla *Black Desert Online* reklamı yaptığınız dikkatimi çekti. Tamamdır, dergimizin ayakta kalması için sponsorluk ve reklam anlaşmaları yapmaları gayet doğal ama her yerde *BDO* reklamları görmek az önce bahsettiğim yanıta çok aykırı duruyor. Sakın yanlış anlamayın, tabii ki dergiyi almasam ve sayfanızdan çıksam bunları görmeyeceğim ama ben sadece belirtmek istedim. Bu bir derginin güvenirliğini etkilemez mi? Sonuçta adamlar "biz para verdik kardeşim kötü de olsa kötü demeyeceksin" diyebilirler. Bir de bütün oyunseverlerin ortak belası olan bir dağıtım şirketi var biliyorsunuz. Onun koca reklamını dergide görünce bir garip hissettim.

Çok teşekkür ederim şimdiden. Bir hatamız olduysa affola, sevdiğimiz dergimizin en iyi yerlere gelmesini isteriz. *- Ali Kurul*

**Selamlar Ali. Mezun olduktan sonra İngilizce öğretmeni olmak için başvurmuştum da İngilizce sınavından 90 küsür almama rağmen neydi, reklamcılık lisans ortalamam mı lise ortalamam mı ne düşük olduğu için olamamıştım. Tuhaf bir sistemimiz vardı (ki şu an da ayrı tuhaf tabii). Öğretmen olsam senin gibi olurdum muhtemelen, hatta derslerde *Total War* oynayıp kovulma ihtimalim de vardı tabii, iyi ki olmamışım ^_^**

*Aah ah, lise yıllarımda internet kafelerden kulaktan çekmek suretiyle toplayan değil de öğrencileriyle birlikte oyuna giren bir hocam olsun ne çok isterdim. Öğrencilerin değerini biliyorlardır umarım Ali. Ayrıca şu an fark ettim de, İngilizce en iyi oyunlardan öğrenilir tezinin de canlı kanıtlarından biri olabilirsin ^^ - Tarık*



# BELLİ OYUNLARA TAKILMANIN ASLINDA HEM İYİ HEM KÖTÜ TARAFLARI VAR.

**Bizim yazarlar çabuk gaza gelen insanlar "kesin oynayın", "kesin izleyin" falan gibi net cümleler ben ne kadar yumuşatsam da dergide kalabiliyorlar, sen onlara çok güvenip gaza gelme yani. Biraz acımasız olun diyorum da dinleyen kim ^_^**

*...dedi her ay anime sayfasında bir başka favorisini yazan adam. - T*

**Dediğin oyun *Pong* olsa gerek. Zamanında bizim Dövüş Kulübü'nde kazanacaktı neredeyse, o geldi aklıma.**

***KoF 98'* gibi oyun gelmedi gelmez gerçekten. Ne sonrakiler gibi striker'lı ve abartı kombolu, ne öncekiler gibi az dövüşçülü ve dengesiz. Tam olması gereken oyundu. Tüm zamanların dövüş oyunu favorimdir. Leona ve Hydern'imle biraz dayanırım belki ama senin kadar iddialı da değilim. *WoW* konusunda da şunu söyleyeyim; isteyen istediğini desin, haters gonna hate, ben hayranım *WoW*'a. 2-3 kere başladım ve "yapmamalısın Ömer" diyerek bıraktım. Emekli olduğumda hâlâ hayatta olur umarım, ölümüne oynamak, "100 yaşında *WoW* oynarken öldü" diye haberlere çıkmak istiyorum. Uzun süreli "ara verdim" şu an için.**

**1. Biliyorum insan kendine yediremiyor bir şekilde ama çok da sarmayan oyunları yarıda bırakmakta mahsur yok bence. *Dishonored* şahaneliği konusunda şüphem olmasa da, beni de sarmamıştı, bıraktım. Çalışan eden insansın, çok da kasma yani. *Overwatch*'a çok abanmayıp başka oyunlardan da tat almaya çalışman bence daha güzel olur, mesela o saydığın oyunlarda yaşayacağın tecrübe tatlı gelecektir her şekilde ama on tane bitirilmeyi bekleyen oyun dururken (*Resi 7, Portal 2, The Last Guardian, Divinity: Original Sin* vs.) hâlâ *Total War: Warhammer* oynamaya devam eden biri olarak da çok inandırıcı olmadığımın farkındayım öte yandan. Çok da süper bir öneri veremedim yani, farkındayım ^_^**

*Bana kalırsa hiç vicdan yapmaya, oyunların üzgün gözlerini üzerinizde hissetmeye gerek yok. O an ne güzel geliyorsa onu oynamak en güzeli. Bir noktada zaten sıkılıp yeni şeyler arayacaksındır, o zaman kütüphaneden 'o piti piti'yle bir oyun seçebilirsin. O zamana kadar ister Overwatch olsun ister WoW, ne zevkli geliyorsa ondan devam. - T*

**2. Ben de zamanında birkaç gamepad alıp denemiştim ama hiçbiri PS4'ün Dualshock 4'ünün verdiği rahatlığı vermedi bana doğrusu. Birçoğu da kırıldı zaten birkaç günün ardından. Bütün gamepad'leri biliyormuş gibi davranmayayım ama şahsi tercihim Dualshock 4 yani. PC'de kullanılabiliyor zaten malum. İstersen kablosuz da kullanabiliyorsun hatta. Ama tabii dövüş oyunu için arcade stick en iyi tercih, o ayrı. Volkan'a bir mail atıp tavsiyelerini sorabilirsin.**

*Kendi tecrübelerim içinde en rahat bulduğum Xbox One kontrolcüsü oldu. Sanıyorum Razer'ın da aynı formatta PC için kendi serisi vardı, ona bir bakabilirsin. - T*

**3. Bulursan bana da haber ver. Be-**

## Videolarda Bu Ay

Üff aklıma gelmedi bu ay başka güzel video, şunu yuvarlayıvereyim madem: **tinyurl.com/ogz-123-tavuk**




Video Game Awards'taki mikro ödeme laf sokuşu ayın keyiflendiren anlarındandı: **tinyurl.com/ogz-123-vga-micro**



Nasıl yani şimdi ben anlamadım? Umarım Kojima'nın kendisi anlıyordur... **ogz-123-death-stranding**

**nim bildiğim işte Cevahir AVM'nin altında falan birkaç makine var ama atari salonu kategorisine girmez orası elbette. Atari salonu dediğinde hem oyuncu ortamı olacak hem de jetonlar ucuz olacak.**

**4. Görürsem söylerim ^_^ Bizim paranın değersizliği yüzünden çok da derinlemesine bulaşmamak lazım Battle.net'e bence.**

**5. Oyungezer ve benzeri birçok site trafiğini çok büyük oranda Facebook'tan alıyor, dolayısıyla ilgi çekici haberleri oradan belli zaman aralıklarıyla paylaşmak şart. Bunu paso bir şeyler paylaşarak spam'lama haline getirmekse hem nahoş hem etkisiz yalnız. O yüzden işte saatte 1-2 haberlik bir paylaşım yapıyor bizimkiler gördüğüm kadarıyla.**

***BDO* konusunda, evet bir reklam anlaşması var *BDO*'yla ama spam yaptığımızı da düşünmüyorum Ali ya. Bu mektubu okuduktan sonra açtım baktım Facebook sayfasına, 1 hafta kadar geriye gidip onlarca haber dolaştım, bir tane *BDO*'ya denk geldim yalnızca. Facebook'un kimlere neyi göstereceği belli olmuyor, belki toplam 5 tane paylaşmışlardır (atıyorum) ama sen bir tanesini izlediğin için diğerlerini de göstermiştir sana. Bilemiyorum neler olmuş. Yalnız reklam ve inceleme ayrı şeyler tabii. "Reklam verdik pozitif inceleme yazacaksınız" diye bir dünya yok, aşırı çirkin ve yanlış bir şey o. Nurettin inceledi mesela *BDO*'yu, ileriki sayfalarda görebilirsin. Beğendi genel olarak ancak olumsuz taraflardan giydirmekten de geri kalmadı.**

*Facebook zalim bir sevgilidir, ne yapacağı belli olmuyor. Sponsorlu gönderiler alakasız sıklıkla falan çıkabildiği için çok göze batıyor da olabilir. Ben de her yerde PUBG görmekten çok sıkıldım mesela, anlıyorum acını :) - T*

**Malum dağıtım şirketi konusuna pek girmeyeyim müsaadenle. İyi yönleri var, kötü yönleri var kendilerinin. Birçok yanlış şey yaptılar ama öte yandan başkalarının yaptığı birçok yanlış şey de isimleri çıktığı için onlara mâl oldu falan. Ben pek öyle irrite olmuyorum dergide reklamlarını görmekten şahsen.**

**Ben teşekkür ederim uğradığın için. Sevgiler, hayırlı teskereler.**

# UNITED OFFENSIVE'İ HATIRLAYAN? COD'LA BF ARASINDA İLGİNÇ BİR KIRMAYDI.

## SINAVA ÇALIŞMAM GEREKİRKEN YAZDIĞIM MAIL

Esenlikler efendim, selamlar postacı Ömer Akdağ Bey ve konuğu Tarık Kaplan Bey. İyisinizdir inşallah. Beni soracak olursanız (sorduğunuzu varsayıyorum ;D) "iyi olmaya çalışıyoruz" gibisinden klasik bir cevap veririm. Sıradan bir üniversite öğrencisi hayatı işte, (başlıktan da anlayacağınız üzere) sınavlar, ödevler derken geçip gidiyor zaman. Araya oyun ve diğer hobileri sıkıştırırsak ne âlâ. Efendim şimdi ben de sizi bir süredir (Aralık 2009 sayısından beri) takip edip de yazmaya ancak karar verenlerdenim, senelerin içimde biriktirdiği çok şey var ve kendimi dizginlemezsem uzatacağım, o yüzden müsaadenizle sorulara geçiş yapıyorum.

**1.** Girls und Panzer hakkındaki düşünceleriniz nedir? Ben bayılıyorum. Öyle böyle değil ama. Seriydi, filmiydi, OVA'sıydı derken kim bilir kaç kere izledim. Açıp filmden sahneler izlerim düzenli olarak. Hasta mıyım? (Tank fetişim olduğunu göz önünde bulundurunuz.)

**2.** Monogatari çok harika bir seri değil mi? O kadar çok sezonu ve bölümü olmasa baştan izleyesim var.

**3.** Ömer Bey'e asrın sorusu: Are traps gay?

Tarık Bey'in *Call of Duty* incelemesi şerefine bonus soru: En sevdiğiniz *CoD* oyunu hangisidir? Ben herhalde dünya üzerinde, teknik olarak bir oyun denemeyecek *United Offensive*'i serinin bütün ana oyunlarından fazla seven tek kişiyimdir. Kime sorsam ya *2* ya da *MW* cevabını alıyorum. Halbuki *UO* ile multi'ye eklenen araçlar, bundan doğan *Battlefield* ve *CoD* hibridi benim çok hoşuma gitmişti. O zamanlar internet de leş tabi, 150 ping'li sunucularda senelerce tank koşturdum. Sizin düşüncelerinizi öğrenmek isterim (bu mektubu yazdığım sırada *Call of Duty* incelemesini hâlâ okumamış vaziyetteyim, incelemede bu soru cevaplanmışsa görmezden gelebilirsiniz, kusura bakmayın ;D).

Tahmin ettiğimden daha kısa ve daha rezil bir mektup oldu. Neyse buna alıştırmalık diyelim, ileride daha cilalı mektuplar yazarım. Böyle güzel bir dergi çıkardığınız ve 8 senedir her ay hayatıma güzel bir şeyler kattığınız için teşekkürler, emeğinize sağlık. *- Kutay "Cpt_Ybysh" Özkaya*

**Esenlikler dilekleri bizden efenim, kadim ve sessiz okurların sesini duymak şahane bir duygu. Yalnız herkes Bey diye hitap ediyor bu ay, havalara giriyorum. CEO falan mı olsam ne yapsam? İyilik hoşluk bizden, yılın oyunları tartışmalarında yaşanan travmaları atlatmaya çalışıyoruz işte. Ama sınavla, ödevle geçen üniversite öğrenciliği mi olurmuş?! Biraz as sınavları dersleri de oyun oynayıp okulu uzat, her şeyi ben mi söyleyeceğim cık cık cık (ebeveynler tarafından linç edildi).**

**1. Pek bir düşüncem yok doğrusunu istersen, izlemedim kendisini. Mantığını çıkarıp atarsan çok güzel seri olduğunu söylerler, severim öyle şeyleri aslında, denerim belki bir gün.**

*Seriyle ilgili benim de pek bir fikrim yok maalesef ama sevdiğin bir şeyi tekrar tekrar açıp izlemek hastalıksa hepimiz kronik vaka olabiliriz, aramıza hoş geldin derim. - T*

**2. Ah Monogatari'leri çok severim işte. Her ne kadar Second Season'dan sonrakilerin o seviyeye ulaşamadığını düşünsem de her şekilde şahanedir. Zamanında bir tabir vardı Monogatari'ler için kullanılan: %90 diyalog, %100 muhteşemlik. Sadece iki-üç karakterin dakikalarca konuştuğu ama ağzım açık,**



World of Tanks mevzuları nedeniyle adını sık duyduk geçen yıl Sabaton'un.

## BiZi TAKiP ETMENiN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

**gözlerimi kırpmadan izlediğim o kadar çok bölümü var ki... Şu sıralar Code Geass'ı baştan izliyorum üçüncü sezon gelmeden, ondan sonra da Monogatari'lere mi girişsem ne yapsam...**

**3. Dostum… Eleştirel düşünce, sorgulama, insanlığın gelişimindeki en önemli şeydir, elzemdir. Bir insan ne kadar sorgularsa o kadar kaliteli bir birey olabilir bile denebilir ama bazı sorular vardır, sorulmamalıdır. Onlar orada kalmalıdır. Paradoksturlar. Cevaplanmaları imkansızdır. Fani insan zihninin ötesindedirler…**

*CoD soruna maalesef klasik cevaplardan vereceğim Kutay, benim de favorim herkes gibi MW vallahi. Oyunların potansiyelini katlayan ek paketlere de saygımsonsuz ki United Offensive de onlardan biriydi, fakat MW'nin sadece seriye değil genel olarak FPS türüne getirdiği devrimi düşününce başkasına bakamıyorum. İncelemeyi de seversin umarım ^^ - T*

**Böyle güzel şeyler söyleyip bizi "ihu-ihuihu" diye gülümsettiğin için biz teşekkür ederiz asıl. Yine 8 yıl beklemeyesin. Tekrardan görüşmek üzere.**

## SEVGİLER

Sayın Genel Yayın Yönetmeni C. Serpil Ulutürk. Ben bu mektubu Nazilli E Tipi Kapalı Cezaevi'nden yazıyorum. Sayın ablam ben cezaevinde 8 senedir yatıyorum efendim. Kimsem olmadığından dolayı ve de kimsem bana yardımcı olamadığından dolayı bir kereye mahsus eski veya yeni dergilerinizden istiyorum. Maddi durumum olmadığından dolayı dergi alamıyorum ancak oyun hastasıyım ve sizi can-ı gönülden seviyorum. Allah'a ısmarladık, kendinize iyi bakın. *- Orhun Özler*

**Selamlar Orhun. Mektubun Serpil'e değil de bana ulaştı, idare et artık, kendisine selamlarını ileteceğimdir.**

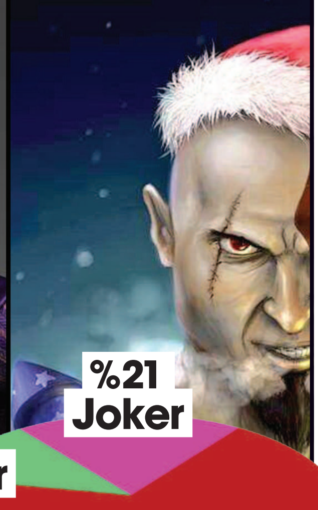
**8 sene cidden uzun bir süreymiş, sabırlar diliyorum, Allah kurtarsın tez zamanda ve bir daha da düşürmesin. Birkaç dergi elbette ki göndermeye çalışacağımdır. Ulaşıp ulaşmayacakları konusunda söz veremiyorum ama tabii, umuyorum ulaşırlar.**

**Yakın zamanda özgürlüğüne ve o sevdiğin oyunlara kavuşman dileğiyle. Kendine iyi bakasın, sevgiler bizden.**

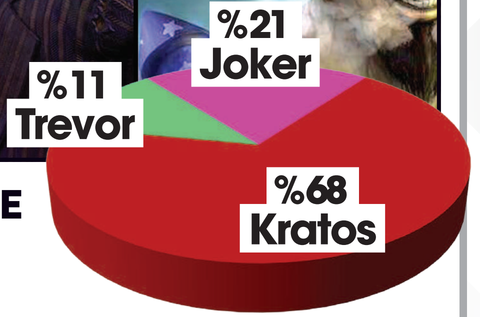
*Umarım dergiler elinize ulaşır da bir nebze de olsa kafa dağıtacak bir araç olur. Kocaman sevgiler. - T*

# Anket





**YENİ YIL HEDİYELERİNİZİ SİZE BU ÜÇLÜDEN BİRİSİ TESLİM EDECEK? HANGİSİ OLSUN?**




### BAŞKA NE DEDİLER?

**01** Sinirli anına denk gelmedikçe Kratos çok baba adam aslında. @Emre Esen

**02** Trevor çatlak matlak ama kral adam. @Çağrı Akgür

**03** Joker'in hediyesi hayatta dokunacağımız son şey olur. @Nafiz Şen

**04** Hangisini seçersek seçelim sonucunda öleceğiz gibi. @Hasan Polat

**05** Hediye almasam daha iyi. @Erdem Göker Can

### 2017'DE EN ÇOK ZAMAN AYIRDIĞINIZ OYUN HANGİSİYDİ VE BUNDAN PİŞMAN MISINIZ?

Black Flag'de efsanevi gemileri almak için kendimi zorlamıştım ve o gemiyi aldıktan sonra öyle rahatladım ki. @Fırat Auditore

Stardew Valley. Oynadığım saatler (212) için pişman değilim ama aklım hâlâ oynayamadıklarımda. @Ayşenur Melike

Saat olarak PUBG'dir. 300 saat civarı oynadım. Bazen sinir etse de gayet zevkli oyun. @Barış İnce

Starcraft II: Legacy of the Void. Pişman değilim, Grandmaster olmaya daha çooook yolum var ne de olsa. @Atilla Curuntay

12 senedir World of Warcraft. @Tamer Uzun

Maalesef GTA 5'miş... Hemen ardından severek oynadığım Dead By Daylight geliyor. @Cem Ali Yaveroğlu

CS:GO. 1000 saatin sonunda kanser oldum. @Erdem Dönmez

### @OYUNGEZER: GERÇEK HAYATTA ARKADAŞ OLURDUM DİYECEĞİN BİR OYUN KARAKTERİ VAR MI?

Benimki Guybrush. Açık denizlerde maceraya çıkabilirdik birlikte ve çok eğlenirdik. @pebblesinmymind



Brokenage'deki Vella. Bütün gün canavar peşinde koşup pasta yerdik! @gizemsedef



DD'yle süper kanka olurduk ya... Ne? İnsan mı olması lazım? Dandelion olsun o zaman, şarkı söyler, ortama sokar. @omerakdag



# Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

## PENCERE

Selam Oyungezer. Bu mektubun geldiği yeri, yani adresi okuyunca eminim şaşıracaksınız ve bir yandan da derginin nerelere kadar ulaştığını duyup haklı olarak gururlanacaksınızdır. Evet bu mektubu size Silivri Cezaevi'nden yazıyorum :) Yazım da biraz kötü, idare edin.

Bu mektupta ne siyasetten ne de neden hapiste olduğumdan bahsedip sizi tedirgin veya rahatsız etmek istemiyorum. Yazma amacım tamamen içimden gelmesi ve size teşekkür etmek. İyi ki dergiyi hâlâ somut kâğıtlara basarak yayınlıyorsunuz ki derginiz ta bizlere kadar ulaşabiliyor. Eşimden dergiyi getirmesini istemem ve geçen hafta Eylül sayısının elime ulaşmasıyla bu mektubu kaleme alma fikri aklıma düştü. Dergi koğuşta (29 kişi) elden ele gezdi ve hemen hemen herkes dergiyi en azından gözden geçirdi. Bu bile beni mutlu etti, sanki derginin bir çalışanı, bu OGZ camiasının bir üyesi gibi hissettirdi. Bu yazıyı dergide yayımlamasanız da (ki yayınlasanız ancak Şubat sonu veya Mart gibi görebilirim, sıkı prosedür ve bize verilen kitapların yoğun incelenmesinden) bunu asla sorun etmem. Belki mektubu bir korkunç cisim gibi yorup o an imha edeceksiniz, malum, siyasi iklim. Ama OGZ ekibinin insanlara siyaset üstü, tamamen insan olarak değer verdiğini, dergilerinizi tutuklandığım güne kadar her ay satır satır okuduğum için biliyorum. Bize bir cevap yazsanız çılgınlar gibi seviniriz, yazmasanız da inanın gönül koymayız, çünkü alıştık en yakınımız dediğimiz insanların bu süreçte ailemize selam vermediklerini duyarak.

Neyse… İyi ki böyle müthiş bir dergi çıkartıyorsunuz. Hapishanede kafamızı dağıtan, oyun dünyasını takip etmemizi sağlayan, resmen bize dünyanın en güzel pencerelerinden birisi oldunuz.

Şöyle bir anıyı da sizle paylaşmak istiyorum. Dergiyi eşim kütüphane birimine bırakıp dergi yaklaşık bir buçuk ay sonra elime geldiğinde gardiyan küçümser bir edayla "ne yapacaksınız bu dergiyi, sanki hapiste imkânınız var" demişti. Oysa bilmiyor ki OGZ basit bir dergi değil. Oyunların anlatımı, Alt başlığı altında incelediği konular falan, sımsıcak ve harika bir dergi. Bu hafta eşimden Ekim, Kasım ve Aralık sayılarını isteyeceğim, Şubat gibi elimde olur :) Ama şunu bilin, dergi hiç aklınıza gelmeyen yerlere kadar ulaşıyor ve hiç tahmin etmediğiniz kişiler yazılarınızı severek okuyor. İnşallah dergi daha uzun süre dijital ortama geçmez ve biz de ve bizim gibi durumda olan birçok okur da bu güzide esere ulaşmaya devam eder.

Serpil Hanım'a buradan çok selam söylüyorum, bizi sadece bu güzel ülkemizin bir vatandaşı ve insan olarak görür ve önyargılardan uzak olarak okur ve derginin nerelere ulaştığını görerek gurur duyar. Ömer Bey size de çok selamım var. Sayenizde gaza gelip Nintendo 3DS almış, *Zelda* oynamaya başlamıştım. Tam bir hafta geçmişti ki tutuklandım. Şu an elime değen en teknolojik şey koğuşun TV kumandası ve çay semaveri :) Sizi çok seviyoruz ve A-12 koğuşu olarak hepinize çok selam söylüyoruz. Mektubu okuyun okumayın, yayınlayın yayınlamayın, bize cevap yazın yazmayın, biz sizi sevmeye ve dergiyi okumaya devam edeceğiz. Hepinize özgür ve sağlıklı bir ömür dileklerimle.




Dr. Strange titizliğinde ameliyat işleriniz için tek adres Iori.

Not: Dergiyi alma fikrini veren koğuş arkadaşım İdris İlhan'ın özel selamlarını unuttum. Hatırlattı ve ekledik, bilginize :) *- Mustafa Madenci*

**Hoş geldin Mustafa. Aynı ay içinde iki farklı cezaevinden iki farklı mektup geldi, çok ilginç ve mutluluk verici bir şey gerçekten. Hani burada çok yaşam sevinci veren şeyler söylemiyoruz aslında, ağzımıza geldiği gibi** öylesine **konuşuyoruz ama bir şekilde dediğin gibi bir pencere görevi görebildiysek de ne mutlu bize.**

**Şimdi bu yazdıklarımı koğuştaki 29 kişinin de okuyacağını bilmek de gerdi beni öte yandan ^_^ Hepinize sevgiler dostlar, tahliyeleriniz bir an önce gerçekleşir inşallah. "Neler yaşadığınızı anlayabiliyorum" desem yalan söylemiş olurum, 6 aylık askerliği saymazsanız özgürlüğü pek de kısıtlanmamış biriyim. Sabırlar dileyebiliyorum o nedenle sadece.**

**Yalnız cidden enteresan derginin nerelere ulaşabildiğine şahit olmak. Bu satırları bir gecenin köründe yazıyorum ve şu an muhtemelen ışık vurmayan bir cezaevi koğuşunun bir köşesinde duran Oyungezer dergileri hayal ettim de… "Vay be" diyebiliyorum…**

*Selamlar! Bir yandan üzüldüm, bir yandan sevindim, azıcık da gururlandım dediğin gibi mektubu okuyunca. Hayatın hangi dönemecinde olursak olalım en azından birkaç saatliğine, belki bir anlığına da olsa her şeyden uzaklaşmanızı sağlayan bir araç olabiliyorsa bu dergi, gerçekten iftihar etmemiz gereken bir şeydir bu. Umarım ki bu özelliğini hiç yitirmez de sizler gibi buna en çok ihtiyacı olan kişilere de ulaşmaya, hayatlarımızı bir nebze olsun aydınlatmaya devam eder uzun süre. Bunu yapabildiğimizi duymak çok güzel, bundan sonra elinize geçen hiçbir sayı da hayal kırıklığına uğratmaz umarım. - T*

**3DS gazını nasıl verdim onu tam bilemedim yalnız. Severim Nintendo oyunlarını ama öyle çok büyük de hayranı değilim. *Majora's Mask*'i bayağı övmüştüm, oradan kaynaklı olsa gerek. Bir an önce 3DS'ine kavuşmanı, hatta onunla sınırlı kalmayıp Switch'lere, PS4'lere koşmanı dilerim. Eşinden önce onlara koşma ama, benim yüzünden aranız bozulmasın şimdi ^_^**

**Serpil'e selamını iletiyorum, bende de İdris'e ve oralardaki herkese büyük selamlar.**

*Çok sabır diliyorum tüm koğuşunuza, ne iyi ettiniz de yazdınız. - T*

**Bayağı ilginç bir Selam'ın sonuna geldik, umarım hapisteki dostlara ulaşır yanıtlarımız. Ama siz de illa ki 8 yıl geçmesini veya hapse düşmeyi beklemeyiniz dostlar, estiği anda yapıştırınız bir şeyler.**

## 1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.



## Gelecek Ayın Misafiri

**Oyungezer'in demirbaşlarından, macera oyunlarının ve RYO'ların aranan ismi Eser Güven buralarda önümüzdeki ay. Original Sin 2'de başından neler geçtiğini veya Thimbleweed Park'ı neden bu kadar sevdiğini sormak isterseniz mektuplarınızı bekler.**



# Kartuşlara Üfleyen Adam

**Emre Sümer**

sumer@oyungezer.com.tr

## Sevimli Hırsız

Üniversiteli erkek arkadaşlar iyi bilir, sıklıkla kantin ortamlarında (özellikle de kızların yanında) çay içerken dünya kurtarılır ve gündem olayları ele alınır. Bu gibi ortamlarda da her daim hırsızlığı öven, sahip olamadıkları sebebiyle topluma karşı bir tepki, bir başkaldırı olarak gören birileri mutlaka olur (Kemal Sunal'ın bile "Sevimli Hırsız" diye bir filmi var yahu!). Ve ben de her seferinde bu tiplere feci şekilde uyuz olurdum. Müsaade edin nedenini izah edeyim.

Yıllar önce hiç unutmam, abimle akşam eve dönerken kolları ve bacakları olmayan bir gençle karşılaştık. Ve işin ilginç tarafı hayatına belki de 30-0 geride başlamış olmasına rağmen bu çocuk dilenmiyordu da. Boynuna astığı hazır tıraş jiletlerinden satıyordu, hem de her yerde fiyatı neyse o fiyata. O anı üzerinden yıllar geçmesine rağmen hâlâ unutamam. Hakikaten dışarıdan bakıldığında son derece üzücü ama işin özünde insanın kendi hayatına dair sorular yöneltmesine sebep olacak kadar etkili bir görüntüydü.

"YANLIŞLARA ANLAM YÜKLEYİP KENDİNİ KANDIRMAK KOLAY GELİR İNSANA"

Adını ne koyarsanız koyun sistemler hepimizi sömürür, çünkü bizden güçlüdür. Mahallenin güçlü çocuğunun seni dövüp elindeki dondurmayı alması gibi. E eğer biz de gücümüzün yettiklerinden çalabiliyorsak eleştirdiklerimizden farkımız ne? Yukarıda bahsettiğim kardeşimiz bile emeğiyle kazanıyorsa bizler emek sarf etmeden emekçinin parasına göz koymayı nasıl olur da haklı bir dava haline getirebiliriz?

Cevabı ben vereyim, biz sadece kendimizi kandırıyoruz. Ben de dâhil, daha kolay bir hayata alışmış bir jenerasyon olarak emek sarf ederek kazanmaktansa kolay yoldan götürüp sonradan üzerine çakma anlamlar yüklemek çok daha kolay geliyor çünkü. Buna psikolojide insanın kendi yaptıklarını doğrulama ihtiyacı denir. Sadece laf salatası yaparak, McDonalds'a gitmeyerek, Coca Cola içmeyerek Amerika'yı çökertmeyeceğini aslında bilinçaltının pek tatlı şekilde kabullenmesi ve kendince bir savunma mekanizması geliştirmesidir.



Kendi adıma konuşayım, kolay bir yaşamım oldu. Bir çocuğun, gencin ihtiyaç duyabileceği her şeye, beni gerçekten seven bir aileye sahiptim ve çevremde de hep çok sevdiğim dostlarım oldu. Bunlar için de kendimi hep şanslı hissettim. Ailemin benim çalışmama, para kazanmama hiç ihtiyacı olmadı (evlenip kendi evimin sorumluluğunu aldığım kısım hariç tabii). Dolayısıyla düzgün iş saatlerini yüksek bir maaşa tercih eden, rahat olmanın değerini fazlasıyla bilen birisi olduğum için de hep işin içine emeklerini koyarak para kazanan insanlara inanılmaz saygı duydum. Belki de sebebi aynı ağır şartlarda emek koymaya benim çok da bir tarafımın yemiyor olmasının ziyadesiyle farkında olmamdır. İnanın garsonlara, işçilere, boyacılara, bilumum benim "Peh!" diyip rahatlıkla sırtımı döneceğim işlere sımsıkı tutunanlara, bütün güçlerini, emeklerini buraya yatırıp hayatını idame ettiren insanlara inanılmaz saygı duydum hep. Aslında benzer bir hayat çoğu kişide ters etki yaratsa da bende böyle anormal bir tepki yarattı niyeyse.

O yüzden yukarıda bahsettiğim bu samimiyetsizlik kahrediyor: Emek sarf etmeden emekçi adına konuşabilmek, ya da emek sarf eden kişinin cüzdanına göz dikip üzerine çeşitli anlamlar yükleyebilmek. En fenası da güçsüzün üzerinden kazanıp güçlü geldiğinde tıpış tıpış kaçmak.

Halbuki şunu hiç unutmamak gerekir, geceleri başını rahatça yastığa koyabilmek ve gönül rahatlığıyla aynaya bakabilmek bile ciddi şekilde emek gerektirir.

PlayStation®VR

# OYUNU YAŞA

PlayStation VR ile sıra dışı yeni dünyalara gir,
kendini inanılmaz bir oyun evreninin merkezinde bul
ve yepyeni bir oyun deneyimi yaşa.





# Hayalet Gemi

**Yiğit Tezcan**
yigit@oyungezer.com.tr

## 2018 Yılına Dair Rehber Niteliğinde Öngörüler

Son günlerimi tamamen kendime odaklı geçirdiğimden, bu yazıyı kendi sıkıcı hayatımdan bağımsız kılmak çok zor olacak. Başlık tamamen oltaydı. Buna "zarf atmak" diyenler de var; fakat bu tabiri duyunca aklıma sadece postiş, balyaj falan geliyor.

Geçmişin, geleceğin ve bugünün hakkında hiçbir şey düşünmeden evde otur ve oyun oyna. Ama sağlam oyna; hikâyenin her köşesini görmek için oyna, rekabet etmek için oyna, kendini kendine kanıtlamak için oyna... Mecbur kalmadıkça duş alma; hani kız arkadaş kapıyı dayanana kadar. Hani şu an olur da bir nükleer savaşın haberini alsam, kutularca konserve alır, harici disklerce oyun depolar ve bir mahzene inerim. "ama illa ki Steam'e girmen gerekecek abi" diyen hainlereyse lafım yok. Ukalalıktan değil, laf bulamıyorum çünkü.

Yaratıcı yoksunluk çekiyorum a dostlar. Bunun burada bahsedemeyeceğim bazı nedenleri var. Tuhaf şekilde son dönemde birçok uyarıcıdan ayrı düştüm. Metrobüsteki o lanetli kalabalık olmasa gün boyu hiç uyarılmayacağım. Bu yaşadığıma "writer's block" diyemem, zira havalı olmayı sevmiyorum; mahallenin delikanlısı olmayı tercih ederim. Ayrıca nedense hep uygunsuz şeyler yazıyorum ben; terbiyesiz, inanması güç, çoğu zaman da bayağı şeyler. Terane anlatıyorum kısacası.

Yeni bir merak lazım bana. Bakınız uğraş demiyorum; uğraşa uğraşa düşünce sağırı olduk. Resmen kafamız basmıyor artık. Şimdi yaşlı köpeğe yeni numaralar hikâyesine de girmeyelim; çünkü bu en az yazamama safsatası kadar havalı. Sanki beynim ruhumdan ayrı şekilde, kavanozlanmış bir takım embriyonun yanında tutuluyor anasını satayım; öyle ki hiçbir düşünceyi 10 saniyeden fazla tutamıyor.

> "SİMSAR MI OLSAK?"

Misal şehir yaşamının sırlarına merak duyuyor olsaydım, gece vardiyasında taksicilik yapardım. Geceler boyu hiç soru sormadan direksiyon sallar dururdum. Çünkü bütün deliler, meczuplar, bedbahtlar, bir takım kötü meslek sahipleri (yazı işleri devreye girmeden kendi göbeğimi keseyim istedim) ve onların çocukları gece arabalarına biner. Gezecek kadar parası olmayanlar da kaldırım kenarlarında oturur.

Fakat ne kadar istesem de, üzerime yazılmış sayısız işe yaramaz vasıf yüzünden bunu yapamam. Direksiyon sallayamadığım gecelerin acısınıysa her fırsatta bir taksiye binerek çıkartırım. Ne zaman bir arabaya binsem, bana ne iş yaptığımı sorarlar. Genelde öğrenci olurum. Bazen bir mühendis, bazen de borsacı... Ama borsacı olduğumu söylediğim zamanlarda inandırıcılığımı kaybediyorum.

Neden bilmiyorum, simsarlık her zaman insanı doyuran bir meslek gibi gelmiştir bana. Onları üzerindeki dar kesimli takım elbiseleri ve kısa kesilmiş şekilli saçlarıyla, bir bilgisayar ekranının önünde, ellerini aynı bir piyanist gibi hünerle oynatırken görürüm. Gün boyunca; kimi, nasıl ve ne kadar dolandıracaklarını düşünürler. Survival oyunlarında insanları çırılçıplak soyduktan sonra bağlayan ve zehirlenmeleri için çürük muz yediren haydut güruhları gibilerdir (pis herifler). Simsarları asla evli olarak hayal etmem: Aksine her gece dışarıda nezih bir mekânda, bara yaslanmış bir şekilde, saçları özenle taranmış, ellerinde duble bir viski, isli sesleriyle kişilik bozukluğunu anlatan bir aşk şarkısını mırıldanır halde bulurum onları.

Kısacası toplumun içine işlemiş bir rüyayı yaşatırım simsarların üzerinden. Bir kere bu adamların cepleri tomar tomar para doludur. Her zaman siyah veya gri tonlarında bir BMW 5'leri olur. Bütün bunlara inat bir evleri yoktur; herkes gibi kirada otururlar. Tırrık rezidanslar var ya, hah işte oralar. Biraz daha az para kazananlar da Göztepe, Minibüs Caddesi taraflarında bir yerleri tercih eder.

Bizim bu simsarlar, bazen bir kadının yanına yaklaşır ve "merhaba" derler. Başka ne diyeceklerdi ki? Tek gecelik bir kaçamak da gerçek bir aşk hikayesi de asla akıllara durgunluk veren bir sözle başlamaz...

Öff... Çok oyun oynuyorum oğlum, sonu da genelde böyle kötü oluyor. Zaten İstanbul Borsası'nda çalışan arkadaşlarım da uydurukçuluğuma bol bol sövdü.

Madem öyle, kalın sağlıcakla.



BETA
Monster Hunter: World

EREN ERYÜREKLİ

SAZAN AVLAMAYA BENZEMEZ

# MONSTER HUNTER: WORLD

Uzun zamandır beklediğim *Monster Hunter: World*'ün yalnızca PS Plus sahiplerine özel betasına katıldım dostlar bu ay ve her şey beklediğimden de iyiydi. Girizgahı uzatmadan mevzuya giriyorum zira anlatacak çok şey var.

Öncelikle grafiklerden bahsetmek gerek. Bize sunulan hem orman hem de çöl haritası muazzam detaylarla süslenmiş, gerçek bir ekosisteme ve bizden hariç gelişen bir sürü rastgele olaya sahip. PS Pro sahipleri çözünürlük, daha detaylı grafikler ve kare sayısı arasında seçim yapma şansına sahip olacaklar ki Xbox One X sahipleri de benzer bir şansa sahip olurlar diye düşünüyorum. Ortamlarda gördüğümüz her canlının orada olma sebebi var ve bu yaşayan dünya hissi yapımcıların da defalarca üstüne bastığı gibi oldukça büyük bir yer kaplıyor oyun deneyiminde. Sadece avladığınız büyük yaratıklarla değil en küçük yaşam birimlerinden karıncalar, kurbağamsı amfibi canlılar ve hatta bok böcekleriyle bile bir etkileşiminiz mevcut. Haritalar küçük bölgelere bölünmüş ama eski serilerde olduğu gibi bölge değiştirirken gelen yükleme ekranları artık yok, kesintisiz şekilde seyahat edebiliyorsunuz. Hatta ekipmanlarınızı görev sırasında değiştirmenize imkân sağlayan kamplar arasında bile yükleme ekranı olmadan seyahat edebiliyorsunuz ki bu oyunu inanılmaz akıcı yapmış.

Peki avlanmak nasıl, hayvanlar nasıl? Öncelikle bu sefer daha bir avlanıyoruz gibi hissediliyor çünkü avlamamız gereken canlının izini yanımızdaki böcekler yardımıyla sürüyoruz. Hayvanın salyası, ayak izleri, kabuğu veya geride bıraktığı leş bu böceklere yol gösteriyor. Ha onlara bel bağlamadan kendiniz de sadece gözlem yardımıyla iz sürebilirsiniz zira ortama büyük bir yaratık geldiğinde diğer hayvanlar ona tepki gösterip kaçışıyorlar. Savaşlar klasik *Monster Hunter* kıvamında bol aksiyonlu geçse de silahlara yapılan ayarlar ve daha kaliteli animasyonlar epey farklılık yaratmış iyi anlamda. Bir kere vuruş hissi çok daha tok ve güçlü, aynı şekilde canavar size vurduğunda da darbeyi iliklerinize kadar

## TEK KİŞİ OYNARKEN BİLE YÜZ SAATİ GEÇECEĞİMİZ OYUNLARDAN MH:W.

hissediyorsunuz. Silahların vurduğumuz yerlerde yara berelere sebep olması şahane ve yaratık animasyonları da muazzam detaylara sahip.

Eşyaları kullanabileceğiniz dairesel menü işe yaramakla beraber hayvanla boğuşurken insanın eli ayağına dolaşıp kolayca yanlış eşyayı kullanabiliyor, ona biraz ayar şart yani. Kaynak toplamaksa koşarken yaptığımız çok hızlı bir şekle bürünmüş. Ben özellikle menzilli silahları çok çok daha faydalı buldum bu sefer ve artık zırh ayrımı olmadığı için ana oyunda onları kesinlikle kullanırım. Yine Hunting Horn ve Hammer silahları da nihayet ilgi görmüş ve kullanımları biraz daha pratikleşmiş. Elbette *Monster Hunter*'dan bahsediyoruz, belli bir zorluğu var. Bunu özellikle Rathalos ve Diablos'a karşı kapışırken hissettim. Biri toprak altından, diğeri havadan saldıran bu dev ejderimsi canavarlara inanılmaz bir emek harcandığı çok belli. Eski oyuncuları bile şaşırtan hareketleri, gerçekten acıtan darbeleriyle yine başımızı ağrıtacaklar belli ki. Bir de iki yaratık karşılaştığında yaşanan mücadeleler kesinlikle görülmeye değer ve nasıl bir işe giriştiğinizi size hatırlatıyorlar. Son olarak aynı görevleri yaklaşık olarak 14'er kez yapmama rağmen hiçbir canavar daha önce olduğu yerde değildi ve bulmak için bazen epey uğraştım, bu da oyunun grind bazlı yapısının artık daha dinamik olacağını müjdeliyor gibi.

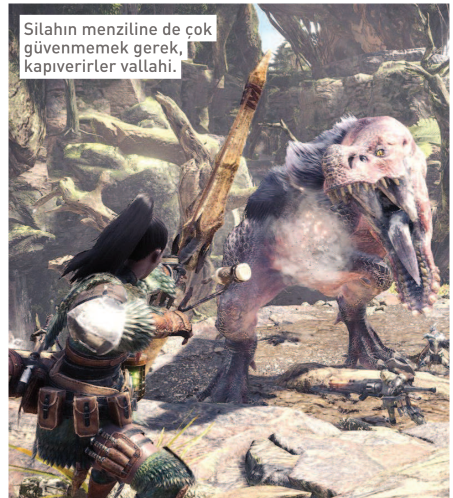
İşin çoklu oyuncu kısmıysa her zamanki gibi çok eğlenceli ve bu sefer iletişim gayet rahat. Kedimizin en kritik anlarda yardımımıza koşmasıysa serinin olmazsa olmazlarından. Yani kısacası epey memnun ayrıldım ben bu betadan ve oyun hakkında herhangi bir şüphem de kalmamış durumda. Güzel de bir hikâye sundular mı tadından yenmeyecektir.

Bu noktada Capcom'un bedava DLC'lerle oyunu sürekli olarak besleyeceğini hatırlatmak isterim (ki son açıklamalara göre oyunun tek kişilik senaryosu yaklaşık 50 saat sürecekmiş). Yani oyunun sızan 35 yaratıklık içeriği sürekli genişleyecek ve bu noktada ben kesinlikle eski serilerden favorilerinin de oyuna ekleneceğini düşünüyorum Tigrex, Deviljo ve Zynogre gibi. Ocak sonunda av sezonu başlıyor anlayacağınız, siz de eğer seriye şimdiye dek mesafeli durduysanız veya hiç tanışmadıysanız *Monster Hunter: World* bunu yapabileceğiniz en iyi yer olacak.



### MONSTER HUNTER: WORLD KİMLER İÇİN?

Monster Hunter oyunları her daim Japonya'da daha popüler olmuştur ve Japon oyunlarının pek çok tuhaflığına da sahip, bunun önceden söyleyelim. Aksiyonu bol olsa da bir Devil May Cry ya da God of War'daki gibi öyle önünüze gelene dalamıyorsunuz. Saldırı animasyonları yavaştır ve her vuruşun ağırlığı hissedilir (özellikle büyük silahlarda). Hâl böyle olunca her hamlenizi hesaplayarak oynadığınız bir yönü var oyunun. Yani uzaktan Souls serilerine de göz kırpmıyor değil. Lâkin silahların kullanımı biraz daha teknik ve detaylıdır. Kedileri sevenlerse yaşadı, yanınızda gezdirebildiğiniz kediniz hem savaşlarda size yardım ediyor hem de ortalıktaki kaynakları toplayabiliyor. Bunların dışında özellikle öğrenme eğrisi bu sefer oldukça hızlandırılmış ve oyuna yeni giren birisi birkaç saat içinde sistemlere hâkim olabilecek. Capcom önceden Batı'ya tam olarak açamadığı bu seriyi bu sefer hem teknik hem de içerik olarak daha global bir bakış açısıyla hazırlıyor ve önceden ilginizi çekmediyse bile World sayesinde dev yaratıkları avlamaya girişmeniz işten bile değil. Elbette onun hakkını verecek ortalama 250 küsur saatiniz varsa.


Silahın menziline de çok güvenmemek gerek, kapıverirler vallahi.

**TÜR:** Aksiyon **YAPIM:** Capcom **DAĞITIM:** Capcom **PLATFORM:** PS4, Xbox One, daha sonra PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 26 Ocak 2018



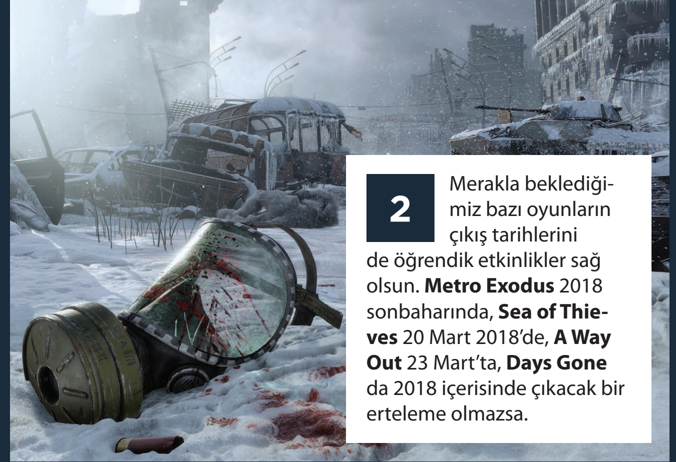
# BU AY *Ne oldu?*

**İKİ BÜYÜK ETKİNLİĞİN YANI SIRA YILIN SONU OLMASIYLA DA EPEY HAREKETLİ GEÇMESİNİ BEKLEDİĞİMİZ BİR AYDI ARALIK AMA... O KADAR DA HAREKETLİ GEÇMEDİ SANKİ. BELKİ GEÇTİĞİMİZ AYLARDA GEREK SKANDAL, GEREKSE DUYURU OLARAK YETERİNCE ŞEY YAŞADIĞIMIZDAN... OLSUN. YENİ YILDA BEKLEYECEK, O ZAMANA DEK DE BİZİ İDARE EDECEK OYUNLAR BOL ELİMİZİN ALTINDA. BOL OYUNLU, AMA DAHA DA ÖNEMLİSİ BOL HUZURLU YILLAR DİLİYOR VE HABERLERE GEÇİYORUM.**

TARIK KAPLAN



**1** Bu ay hem **Game Awards**, hem de **Playstation Experience** vardı ama ikincisi epey bir sönük geçti açıkçası. Hatta kayda değer bir haberden o kadar yoksundu ki bir daha kendisinden bahsetmeyeceğim bile. **Game Awards** ise yeni fragmanlar, duyurular ve rekor katılımla her zamankinden de büyüktü. Merak ettiyseniz, yılın oyunu **The Legends of Zelda: Breath of the Wild** seçildi, PUBG tek bir ödül kazandı ve onu da alamadı. Detaylara şuradan bakabilirsiniz: **tinyurl.com/ogz-123-game-awards**



**2** Merakla beklediğimiz bazı oyunların çıkış tarihlerini de öğrendik etkinlikler sağ olsun. **Metro Exodus** 2018 sonbaharında, **Sea of Thieves** 20 Mart 2018'de, **A Way Out** 23 Mart'ta, **Days Gone** da 2018 içerisinde çıkacak bir erteleme olmazsa.



**3** Paralı modun nasıl yapılması gerektiğiyle ilgili örnek bir sistem en büyük mod sitesi olan **Nexus Mods**'a geliyor. Buna göre mod yapımcılarına artık bağış yapılabilecek. Modlar parayla falan olmayacak yani. Bazı büyük şirketler örnek alır bunu umarım.



**4** Bu ay Apple Store'da **Cuphead** gördüyseniz umarım almaya çalışmamışsınızdır. Zira epey gerçekçi görünmesine rağmen oyunun resmi portu değildi bu. Kısa bir süre sonra da marketten kaldırıldı ama oraya çıkabilmesi bile kendi içinde bir başarı hikâyesi.

**5** Ülkemizde olmasa da bu yılın en başarılı oyun firmasına Nintendo demek çok garip kaçmaz. Sadece oyunlarıyla değil üstelik, **Nintendo Switch** yıl bitmeden dünya çapında **10 milyon** satış rakamına ulaşmayı başardı bile. Bu yoğunlukta oyun çıkmaya devam ederse bu sayı da epey artacak gibi. Keşke dünyanın Avrupa ve Amerika'dan ibaret olmadığının da farkına varsalar da bize de yarasa.

**6** Çıkış tarihleri belli olur da ertelemeler olmaz mı? Olur tabii. **Far Cry 5** ve **The Crew 2**'nin çıkış tarihi ertelendi; Far Cry 5, 27 Mart'a (+1 ay), The Crew 2 ise 2018'in ikinci yarısına ertelendi.

**7** GTA V'in de yayıncısı olan **Take-Two,** yeni bağımsız oyunların dağıtımını üstlenecek yeni bir bölüm olan **Private Division**'ı duyurdu. Kerbal Space Program da bu bölüm altında satışa çıkacak. Umarız bu bağımsızlarda da alışık olduğumuz Take-Two fiyatlarını görmeye başlayacağımız anlamına gelmiyordur.



**8** Crytek, **Star Citizen**'ı yapan Cloud Imperium Games'i, oyun motoru CryEngine'in kullanım sözleşmesine aykırı hareket ettikleri için dava etti. CIG, Cry Engine'in özelleştirilmiş bir sürümünü kullanırken yapım aşamasının ortasında da Amazon'un gene Cry Engine'den üretilmiş oyun motoru Lumberyard'a geçiş yapmıştı. Dava da giderek karışıyor bu arada.

**9** Dünyada oyun ödülleri verilir de Türkiye'de verilmez mi? **Kristal Piksel Video Oyun Ödülleri** de sahiplerini buldu bu ay. Yılın oyunu bizim de çok sevdiğimiz Lovecraftvari korku oyunu **Conarium** seçildi. Tüm listeye şuradan bakabilirsiniz: **tinyurl.com/ogz-123-kristal-piksel**





**14** Destiny 2 "keşke yapmasaydım" dediği bir değişikliğe imza atarak oyunun DLC'si **Curse of Osiris**'i çıkardığında, oyun sonu içeriklerinden bazılarını da DLC sahibi olmayanlara kapattı. Oyuncular "N'oluyor be?" deyince geri aldılar bu kararı tabii.



**10** Orada burada açıklanan epey bir oyun oldu şaka maka. Liste geliyor: **Mega Man 11, Soulcalibur 6, World War Z** (oyun hali), **One Piece: World Seeker** 2018'de; Firewatch'un yapımcılarından **In the Valley of Gods** 2019'da; **Bayonetta 3**, (muhtemelen) **Bloodborne 2**, **Witchfire** belirsiz bir tarihte gelecek. Bayonetta yalnızca Switch'e çıkacak ama, alacağın olsun Sega.

**15** Nintendo özellikle Switch'le epey başarılı bir grafik çiziyor dedik ama **Sony** de ondan aşağı kalmıyor. **PS4 70 milyon**, PS VR ise 2 milyon satış rakamını geçti yıl bitmeden. Bu arada PS4 Pro çıktığından beri satılan her beş PS4'ten bir tanesi Pro modeliymiş. Az mı biraz sanki?

**11** Ay içinde mutlaka haberlerine denk geldiğiniz çalkantılı dijital para birimi **bitcoin artık Steam'de kabul edilmiyor**. Sebepse gönderim ve alım sırasında yaşanan kesintilerin fazlalığı.





**12** Steam topluluk sayfaları, yani forumlar, çevrimiçi özellikler ve mağaza dışındaki hemen her şey Çin'de yasaklandı. Hâlâ oyunlarına erişebilseler de Çinli oyuncular Steam'in büyük kısmına ulaşamıyor yani. Tam sebebini bilmesek de Çin'de bu tarz şeyler yaşanıyor, çok şey etmemek lazım diye bir cahil yorumu getirmeyi uygun görüyorum, zira yarın öbür gün komple Steam de yasaklansa zannediyorum ki şaşırmayız.

**13** Square Enix'in CEO'su Yosuke Matsuda bir röportajında mobil harici oyunlarında mikro ödemelerin **yer almayacağını,** bunun büyük oyunlara verilen emek ve beklentilerle hiç uyuşmadığını söyledi. Ağzından bal damladı yani. Bir de bitmemiş oyunların o emekle ve beklentiyle örtüşmediğini söylerse yeni favori zenginim olabilir kendisi.






# LOOTBOX

## Video oyunlarında kumar tartışmaları

**SARP KÜRKCÜ**

Toplantıda kısa çöpü çeken adam olmaktan nefret ediyorum. Hele ki genel hype'ın peşinden gitmeyen, "ama bir de bu kısmı var" diyebileceğim konularda. Kişisel özelliğim olan "iticiliğin" de kendince bir "çekiciliği" var diye kendimi inandırmaya çalışarak, tüm bu kumar mevzusuna derinlemesine bir giriş yapma niyetindeyim. Ama okuduğunuz birkaç cümle ele vermediyse ben söyleyeyim: Pek de tufanına kapılınan o nefretten eser olmayacak burada.

### Sandık mı, nasıl yani?

İlk önce ayrımlara gitmek gerekli, çünkü sadece bu konu başlığının OGZ toplantısında kararlaştırılması üç saatten fazlamızı aldı. Son dönem tartışmalarını gerçek paranın dâhil oluşu ve sandıktan rastgele ürün çıkması şeklinde ikiye ayırdığımızı belirtmek istiyorum. Biz de başlıkta okuduğunuz üzere, sandıkları konuşacağız. Diğerine ufak dokunuşlar olacak olsa da, odağımız bu ve yazıyı bu minvalde okumanızı tavsiye edeceğim.

Diğer bir konuysa o sihirli kelimede saklı: Kumar. Lootbox'lar, ya da "sandıklar" kumar mıdır? TDK'ya göre kumar "ortaya para koyarak oynanan talih oyunu" demek. Doğrudan bu referansı alırsanız aslında hayır, sandıklar kumar statüsüne girmiyor. Çünkü evet, şans faktöründen yararlanıyor olsalar bile hayır, doğrudan gerçek parayla aldığınız içerikler değiller.

En popüler örnek olan Battlefront II'ye bakalım. Öncelikle kredi kartınızla kristal almanız, daha sonra o kristallerle sandık almanız gerekiyor. Ya da oyun içinde kazandığınız kredileri harcayabilirsiniz. Diyeceksiniz ki "Abi, resmen aynı, oyun yapıyorsun bize!". Sonuna dek haklısınız, ama yasama ince buz gibidir. İşini bilen üstünde yürüyebilir, bilmezseniz dibi boylarsınız. Gerçi sandıklar ve kumar tartışması sadece bu kalemden dolayı olmuyor.

Parayı (ya da ticaret birimini) çıkardığınızda, sandıklar kumarın kelime anlamına yaklaşıyor. Siz elinizdeki birimi harcayarak bir talih oyunu oynuyorsunuz. Konuyu tartışmaya biraz daha açtığımızdaysa ortalık karışıyor. Kimi kumar çeşitlerinde, örneğin rulette kaybettiğinizde hiçbir şey almazsınız. Çünkü "Siyah 22"ye konan para, kasaya gider. Ama sandıklarda iyi ya da kötü bir şeyler kazanıyorsunuz. Çünkü bu talih oyununda, siz belirli bir beklentiyle adım atıyorsunuz ve sizin beklentinizin altındaki her kavram "kaybetmek" olarak nitelendiriliyor. Ama sistemin tarafından bakarsanız, her zaman sistem size bir şey veriyor. Üstelik sizin istediğinizle de ilgilenmiyor, "Bu kutunun içinden X çıkabilir demiştim, X çıktı da!" diyor. Zaten aslında paranın dolaylı dâhil oluşu değil, sandıkların kumar olup olmamasına dair büyük tartışma buradan yürüyor. Tabii bir de geleneksel kumarın aksine kazancın "sanal" olması var ki, yüzyıllardır değişmeyen yasaların 404 hatası vermesine sebep oluyor bu nokta.

### Peki dünyada kumar mı?

Sandıkların kumar olup olmadığına dair fikir beyan eden birkaç hükümet ve kurum var. Yeni Zelanda, Belçika, ABD'den Havai eyaleti ve

## GACHA NEDİR SENSEİ?

Bu sandık kavramı, Japonya'da bulunan makinelerle başlıyor aslında. Fiziksel oyuncak makinelerini para karşılığı döndürüyor, ne kadar veriyorsanız onun denginde bir kutu açıyorsunuz. Her paketin içeriği kendi seviyesine göre belirleniyor, şansınıza her aşamada doğru ürünleri bulursanız en üst seviye için şansınızı deniyorsunuz. 3 TL, 5 TL, 10 TL, 50 TL, 200 TL'lik farklı seviyeler gibi düşünün bunları. Her seviyede beş üründen biri lazım. Hepsini toplamalısınız ki 1000 TL'lik son pakete ulaşabilesiniz. Şans faktörüyle cüzdan boşalıyor tabii.

Tabii Kompu (Complete) Gacha adındaki bu fiziksel mekanik doğudan gelen f2p oyunların belkemiğini oluşturdu yıllarca. Ama Japonya, kendi bölgesinden çıkan bu sistemi 2012'de yasadışı ilan etti. Hem 18 yaş altı çocukların muazzam para harcaması, hem de Kompu'nun aşırı acımasız olması etkenler dâhilinde. Ama Gacha, yani "lootbox" yasal. Çünkü Japonya'ya göre de kazancın "sanal" olması işleri karıştırıyor.

Hollanda gibi ülkeler konuyu mercek altına alıyorlar. İngiltere, konuya dair dilekçe hükümetten cevap alınması için gerekli imzaya ulaşınca "sandıklar kumar değildir" diye açıklama yaptı. Yeni Zelanda da Aralık ayı içerisinde "2003 yılında koyduğumuz yasaya göre değil" diye sonuca bağladı. Belçika, dünyanın en ciddi para aklama yerlerinden biri, ilginç bir şekilde sandıkları kumarla eşdeğer tuttu ve konuyu Avrupa Birliği'ne taşımaya niyetli. Havai ise kongre temsilcisi Chris Lee'nin kendi başına yürüttüğü çabayla gündemde. Ama Havai tek bir eyalet, orada verilen bir karar ABD'nin yasalarına işlenmez doğrudan. O nedenle bir eyaleti ABD'nin kararı olarak düşünmemek lazım.

Dünyadaki içerik sınıflandırma kurumlarından PEGI (Avrupa) ve ESRB (ABD) ise konuya çok dalmak istemiyorlar. İki tarafa göre de şimdilik sandıklar kumar değil ama bunun arkasında "biz yasama yapmıyoruz" düşüncesi var. Yani eğer yasama yapan kurumlar (hükümetler ya da birlikler) konuya dair değişikliğe giderlerse, o zaman oyunların sınıflandırmasından sorumlu kurumlar da buna uymak zorundalar.

## Kumar olması neden önemli?

Belki de sorulması gereken soru bu. Çünkü bu işe neden bu kadar taktığımızı açıklamak gerekli. Kumar, bildiğiniz üzere Türkiye gibi kimi ülkelerde tümüyle yasak (Ama kim takıyor, varsa gelin "iddaa"ya girelim?), yasak olmayan kimi ülkelerde de düzenleme altına alınıyor. Özellikle 18 yaşından küçüklerin kumara dokunması genel geçer yasaklardan. Eğer video oyunlarındaki sandıklar kumar olarak belirlenirse, kimi oyunların 18 yaşından küçüklere satılması ya da sunulması ciddi cezalarla sonuçlanabilir. Çünkü sandık alımı bir bariyerin ardında değil. Oyunu alan herkes sandık alabiliyor, hatta Battlefront II, Need For Speed ya da birçok spor oyununda bu neredeyse mecburiyet.

Üstelik herhangi bir düzenlemesi olmadığı için firmalar özgürce at koşturabiliyorlar. Para harcanmadan ilerlemenin imkânsız olması, üstelik 219 TL'lik fiyat etiketi olmasına rağmen, yapılabilecek bir şey. Çünkü onlara "dur" diyen kimse yok, teoride firmalar oyun dünyasının bütününe bu alışkanlıklarla hükmedebilirler. BF II tartışmalarında EA tepkilere göre geçici geri adım attı ama elindeki oyunların kazanç istatistikleri tepkilere rağmen yüksek gelirse, gelecek sefer uğraşmayabilir.

## Gelecek ne gösteriyor?

Sandık sistemi uzak doğudan "Gacha" ile geldi ama geleceği tüm dünyaya yayılıyor. SW:TOR, iflasın eşiğinden sandıklarla döndü. Yüzlerce F2P oyun dünyada sandıklarla hayatta kalıyor. Üstelik ülkelerin tavrına bakılırsa çoğunluk bu işe elini sokmak istemiyor. O nedenle burada iş, yine biz oyuncuların cüzdanla karar vermesine kalıyor. En azından 2-3 yıl kadar daha bu işler Disney gibi bir firma "Markamıza leke sürme!" demediği takdirde devam edecek gibi. "Cüzdanları kapayın" diye başlayan cesaretlendirici bir konuşma yapmak isterdim ama dünyamız ne yazık ki bu kadar ileri görüşlü insanlarla dolu değil arkadaşlar. Bugün eğlencesinden kendisini mahrum bırakıp yarın için iyi bir şey yapmak yerine benim de parçası olduğum Facebook grupları "too much hassasiyet" gibi aşağılayıcı laflarla dolu. FIFA, yıllardır Ultimate Team üzerinden delicesine para yapıyor EA için. Firmanın açıklamasına göre Ultimate Team oyuncularının en az yarısı oyuna para dökmüş. Yani BF II'yle ortalığın karışması iyi oldu bir taraftan ama zaten yıllardır insanlar para ödüyorlardı bu içeriklere. Hem de büyük-küçük fark etmeksizin. Blade Runner'ı boykot etmeyi bile tam olarak becerememiş bir insan grubuyuz Türkiye'de yani, o nedenle sandıkların bir yere gideceğini söylersem yalan söylemiş olurum.

## HAKSIZ REKABET, YAZIK DEĞİL Mİ?

YALAN SÖYLEDİM! GERÇEK PARADAN DA KONUŞACAĞIM! HA HAAAA!... Ehem neyse. Sandıklar ve gerçek para tartışması, öncelikli olarak tek kişilik (SP) ve çok oyunculu (MP) oyunlarda farklı işliyor. SP'lerde konu, emek harcanarak elde edilecek şeylerin parayla satın alınabilmesinde saklı. Yani dokuz-altı çalışıyorsunuz, eve iki saatte geliyorsunuz. Yatmadan önce sadece 1,5 saat oyun oynayabilecekken AC:Origins'i emekliliğiniz gelmeden bitirmek istiyorsunuz. Bu noktada Helix puanlarını gerçek parayla alıp ekipman, hammadde, oyun içi para alabiliyorsunuz. Oyunda yapabildiklerini bir başarı olarak görenler için bu bir hakaret tabii. Ama 90'ların oyuncuları artık aile sahibi, iş sahibi. Onlar da hobilerini terk etmek istemiyorlar. Pazar var, arz da var o nedenle.

MP tarafında ise işler çok karışık. Yine yorgun eve gelen kişi, çaba sarf etmeden parayla istediğini almak istiyor. Ama karşısında 3 hafta oynasa da onu alamayacak insan var. Bu da haksız rekabeti doğuruyor, hak hukuk devreden çıkıyor. Para harcayanları tek sunucuda toplarsanız da, yorgun eve gelen insan tek atışta birisini vurup rahatlamak istiyor. O nedenle oyun, ona para ödemeyeni "hedef tahtası" olarak sunuyor (internetteki paid user / free user GIF'lerini hatırlayın). Bu düzen değişecek gibi gözükmüyor ama bu tartışma sandık tartışması değil bakın. İster çalışan kişi 2000 dolarla şans üzerinden silahları alsın, ister tanesine 500 dolar harcayarak alsın, rekabet ekipmanın parayla alınabilmesi üzerinden (micro-transaction) bozuluyor. Benzer şekilde sadece oyuna harcanan saatler üzerinden "coin" toplansa, en iyi ekipmanlar "coin"le alınsa, bu sefer de devran tersine döner. Haksız rekabet, objektif baktığınızda hep haksızdır arkadaşlar. Aynı demokrasi gibi. "Benimle aynı fikirde rekabet" yoktur yani. O nedenle DVO'larda hem emek (Raid yapmak), hem şans (drop rate) hem de para (heirloom ile hızlı seviye atlamak) vardır. Sistem düzgün değilse, göze batar. Düzgünse, sızlanırız ama oynamaya devam ederiz. En fazla oyunu terk ederiz. Şöyle bir baktım da, ne iradesiz varlıklarız yahu biz...




FIFA aslında bu sistemi uzun zamandır kullanıyor olmasına rağmen pek de göze batmıyordu.




**KUTULARIN KUMAR OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ GİBİ BİR DURUM PEK ÇOK OYUNUN YAŞ SINIRINI DA ETKİLEYECEKTİR.**

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

## ÖLÜMDEN SONRA HAYAT VAR MI? YA HAYAT HİÇ BİTMİYORSA?




NOYAN AKATLI

# DEATH STRANDING

**Patlamaları beklemek...**

2015 yılının akılda kalan olaylarından biriydi kuşkusuz Hideo Kojima'nın Konami'den ayrılması. Efsane haline gelmiş *Metal Gear Solid* serisinin yaratıcısı Kojima'nın yıllarını ve parlak kariyerinin büyük bölümünü verdiği Konami'yle yollarını ayırmasının ardından nasıl projelerle karşımıza çıkacağını merakla bekliyorduk. Haziran 2016, E3 konferansında yaptığı açıklamalar birçok oyunseverde ilgi, heyecan ve merak uyandırdı.

## Elimizde sopa ve ip var

...pek başka bir şey de yok diye devamını getirebilirim. Zira Hideo-san'ın önceki yılki E3'te yaptığı ilginç açıklamaların ardından, geçtiğimiz ay yayınladığı 9 dakikalık bir açılış - oynanış videosu dışında çok somut bilgi ve açıklama yok elimizde. Arşiv ve harddisklerimizde bulunan, artık alıştığımız aksiyon/RYO'lardan farklı özellikleri olduğunu belirtiyor Kojima.

Sopa ve ip konusuna gelirsek, geçen yıl Ömer arkadaşımızın *Death Stranding* - E3 yazısında da bahsettiği gibi, Kojima lisedeyken okuduğu bir kitapta yazan "sopa insanın tehditleri savuşturmasına, ip ise kendisi için değerli şeyleri yakınında tutmasına yarar" cümlesinden ilham alarak değişik, özgün bir oynanışla karşımıza çıkacağının müjdesini vermişti. "Elimizde gene sopa olacak, ip ise çevrimiçi dünyaya bağlanmamıza yarayacak" sözlerinden, klasik ortaklaşa (co-op) modu ve-veya *Dark Souls* serisi gibi diğer oyuncuların siluetlerini görüp bıraktığı notları okuyabileceğimiz bir mekanik olabilir diye tahmin edebiliriz.

9 dakikalık tanıtım videosundan anladıklarımız ise, gizem, gerilim ve merak duygusu ön planda olacak. Patlamaların çevreye etkileri konusunda başkahramanın cümlelerindense, Big Bang teorisiyle ilgili bilim kurgu havasında bir öykü çıkacağı tahmin ediliyor. Kojima-san'ın IGN'e verdiği röportajdan, oyundaki ölüm mekaniğinin diğer oyunlardan farklı işleyeceğini öğrendik bir de. Kojima oyunlarda ölümün aslında daha fazla jeton aldırmak için oyuna baştan başlama bahanesi olarak kullanıldığını ve bunun uzun süredir değişmediğini belirtiyor satır arasında. Kendisi *Death Stranding*'le bu konuya yeni bir bakış açısı getirecek, her ölümden sonra yeniden başlamak yerine 'kaldığı yerden' devam edecek bir oyun yapıyor. Ölürken bir krater oluştuysa, geri döndüğünüzde de o krateri görmeye devam edeceksiniz diyor.

Hideo Kojima'nın bu ilgi çekici ve iddialı yapımının çıkış tarihindeyse çok net bilgiler yok, "2018, en geç 2019 yılı içinde" diye belirsiz, tahmine dayalı açıklamalar mevcut internet ortamında. PS4'e özgü, en akılda kalıcı, başarılı oyunlardan biri olmasını umuyor ve beklemeye geçiyorum...

**TÜR:** Aksiyon **YAPIM:** Kojima Productions **DAĞITIM:** Sony **PLATFORM:** PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** -






# THE CREW 2

İlk oyunun beklentileri bir taraftan karşılayıp (harita, araç çeşitliliği, eğlenceli oynanış mekaniği) biraz tahmin edilen (haritayı yeterli eğlenceyle dolduramama, sıkıcı senaryo, araba dışında araçların olmaması) ve biraz da sürpriz olan (uzaktaki arabaları çizemeyen oyun motoru, oturtulamayan menü ve arayüz sistemi) kısımlardan patlamasını atlattıysanız, merhaba. Çünkü Ubisoft, az önce okuduğunuz birçok kalemi tamir edip The Crew 2'yi önünüze sunmayı amaçlıyor. Yeni oyunda Ubirika (ABD'nin Ubisoft hali) sadece arabayla gezilebilir değil, aynı zamanda motorla, uçakla ve teknelerle turlanabilir durumda. Ubirika dememin sebebi de, gerçekte olmayan nehir ağlarının ve uçuşa uygun rotaların hazırlanmış olmasında. 2017'nin ünlü meme'lerinden referans alarak "eğer ortada bir senaryo yoksa, kimse senaryoyu eleştiremez" diyen firma gezip tozmanın sınırlarını kaldırarak size dev bir harita sunuyor başta. İlk yarım saatte uçağınızı bile alıyor, isterseniz bir daha karaya ayak basmıyorsunuz.

Fark ettiyseniz, The Crew 2'nin kendisini ciddiye alan ilk oyundan çok farkı var. Ekip, "sadece eğlenin" diyor. Başka bir dertleri yok. Tek tuşla araçlar arasında geçebiliyor, farklı yarışlara dâhil olabiliyorsunuz. Açık dünyada yapılacak çok şey var, ilk oyundakiyle az çok aynı boyuttaki harita ama 3 farklı ulaşım çeşidiyle neredeyse 3 katı kadar eğlence demek bu. Gelişim sistemi tümüyle değişmiş, canınız ne isterse onu oynuyor ve farklı araçlara mahkûm bırakılmıyorsunuz. Son olarak oyun motoru uçakların görüş mesafesi de düşünülerek baştan düzenlenmiş. Yani artık karşıdan gelen her türlü aracı, sayısını, uzaklığını görebiliyorsunuz. Eğer arayüzü ve dünyanın içindeki eğlencenin çeşitliliğini düzgünce ayarlayabilirlerse Ubisoft bu sefer "gerçekten" başarmış olabilir. ■ **SARP**

**TÜR:** Yarış **YAPIM:** Ivory Tower **DAĞITIM:** Ubisoft **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018 2./3. çeyrek

**TÜR:** Aksiyon **YAPIM:** Omega Force **DAĞITIM:** Koei Tecmo **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch **ÇIKIŞ TARİHİ:** 20 Mart 2018

# ATTACK ON TITAN 2

2016'nın kötü çıkması beklenen lakin hiç de fena olmayıp beni de uzun süre başında tutan oyunlarından biriydi ilk *Attack on Titan.* Özenilmiş ara sahneleri, aynı şeyleri yapıp dursanız da sıkmayan oynanışı ve aksiyon duygusunu çok iyi yansıtışıyla yapım pek çok mecradan geçer not almıştı. Bu notlar (ve tabii ki satışlar) Omega Force'u yüreklendirmiş olsa gerek, bu yıl izlediğimiz animenin 2. sezonunu temel alan yeni bir oyunla dönüyorlar. Yeni diyorum zira bu sefer kendi karakterimizi, kostümümüzü ve ekipmanlarımızı yaratmadan tut, türlü çeşitli araştırmalar yapmaya, ekip üyeleriyle konuşup yakınlaşmaya ve daha detaylı bir karakter gelişimine varana kadar bir sürü yeni içerikle birlikte gelecek oyun. Elbette yine Eren, Mikasa, Levi gibi favori savaşçılarımızla da oynayabileceğiz (zavallı Armin'i kimse sevmiyor) ve ilk oyundaki gibi özel yetenekleri kullanımımıza açık olacak, bu karakterlerin sayısında da hatırı sayılır bir artış var tabii ki. İşin Titanlar tarafındaysa daha gelişmiş bir yapay zekâ, sizi fark etme seviyeleri ve daha büyük bir çeşitlilik bizleri bekliyor. Bu sefer aksiyonda zamanlama çok daha önemli ve doğru zamanda basılan tuşlar bize özel bir kaçınma ve gizlice saldırma opsiyonları tanıyacak. İşin kasaba kısmındaysa bir sürü yeni aktivite ve yapabileceğiniz görevler eklenmiş. 2. sezonun tüm senaryosu oyunda bulunurken ilk sezonun kritik savaşlarını da tekrar oynama şansı serinin klasik anlarını özleyenlere ilaç gibi gelecektir. Ne diyelim, bundan iyisi Şam'da kayısı. ■ **EREN E.**






Titan'ın canı enseden gelir demiş atalarımız.

# O NİYE ÖYLE OLDU?

BU NİYE BÖYLE OLDU?

Snake'in de dediği gibi: Oyunculuk... Oyunculuk değişti. Gerek finansal sistemler olsun, gerek içerikler olsun, gerek yeni teknolojilerin sağladığı imkanlar olsun, oyun piyasasını geçtiğimiz yıllara göre çokça değiştirdi ve değiştirmeye de devam ediyor. Değişimin her zaman kötü bir şey olmadığını biliyoruz ama hızı konusunda da bazı şüphelerimiz var. Bu yüzden tartışmamızda oyunculuğun değişimini ele alıyor, "çok mu geride kaldık?" diye kendimizi sorguluyoruz. Çağa ayak uydurma çabasının son meyvesi O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz!

**AYIN KONUSU:** OYUNCULUKTA HIZA AYAK UYDURMAK
**AYIN TARTIŞMACILARI:** NURETTİN TAN, TARIK KAPLAN, YASİN İLGÜN

## OYUNLAR DEĞİŞTİKÇE OYUNCU KAVRAMI DA DEĞİŞİYOR MALUM, BİZ DE GENELDE YENİ NESİL OYUN TÜRLERİNE, ÖDEME SİSTEMLERİNE, İÇERİKLERİN DEĞİŞİMİNE BURUN KIVIRIYORUZ. ACABA GENEL BİR RAHATSIZLIĞIMIZ MI VAR? VARSA SİZCE BUNUN ARDINDA YATAN SEBEP NE?

**NURETTİN:** Aslına bakarsan oyunlar artık çok değişmiyor, Amerika'yı her sene tekrardan keşfetmiyoruz ve çok nadiren ucundan köşesinden yeni bir tür diyebileceğimiz yapımlar çıkıyor. Benim rahatsızlığım oyun firmalarının gittikleri yönle alakalı ki o yön cüzdanıma çıkıyor. Biz değişiyoruz orası kesin ama firmaların bizim üzerimizden para kazanma taktikleri de Zerg gibi evrim geçiriyor. Geçtiğimiz senelerde içeriğinde birkaç harita olan DLC'leri bile eleştirirken bugün şansa dayalı kutulardan çıkan eşya satış politikasını destekler olduk (ben desteklemiyorum ama destekleyenler var). Sevdiğim oyunların içeriğini almayı elbette seviyorum ve hatta bunu o firma para kazansın diye destekleme amaçlı tamamen gönülden yapıyorum. Tek derdim büyük firmaların insan psikolojisinin zayıf noktalarına oynayarak ve rakamları bize açıklanmayan düşme değerleriyle oynamadan tüketicilere doğru düzgün ürün sunmaları. Sen doğru düzgün oyun yap oyuncu seni zaten destekler canım kapitalistlerim benim. Ama oyuncuyu aptal yerine koyma. Elim ayağım titremeye başladı bak gene...

Benim başka bir derdim her sene, hiçbir değişiklik yapılmadan önümüze servis edilen oyunlardı. Ubisoft satış rakamları azaldığı için konuya uyandı gibi nihayetinde Assassin's Creed: Origins'in başarısı tartışılmaz. Efsane haline gelmiş isimlerin para kazanma hırsıyla her sene heder edilmesi beni müthiş derecede üzen bir durum... Bu arada sırf firmalara giydirip durdum. Bizim oyuncular olarak hiç mi hatamız yok? Ben Yasin'in konunun oyuncular boyutundan olan düşüncelerini merak ediyorum.

**TARIK:** Ben oyunların değiştiğini düşünüyorum gerçekten. AAA oyunlar bazında konuşacak olursak eskiden -büyük oranda teknolojik seviye sebebiyle- ön planda olan şey grafiklerden ziyade oyunu oyun yapan şeydi, mekanikler olsun, eğlence olsun, zorluk seviyesi olsun, bunlara daha çok özen gösterilir, yapılan oyunun fiyatı hakkını versin diye uğraşılırdı. Oyun süresini yapay olarak uzatan doldurma içeriklerle bu kadar sık karşılaşmıyorduk. Günümüzde oyunlar

> SEN DOĞRU DÜZGÜN OYUN YAP, OYUNCU ZATEN DESTEKLER SENİ CANIM KAPİTALİSTİM.
> -NURETTİN



değişmedikleri için değişiyorlar; aynı mekanikleri ufak ufak farklılaştırarak yeniden önümüze koyma derdindeler sürekli. Açık dünya oyunlarında yan görev mantığı uzun süredir sabit mesela, yenilik aramaktansa garanti satış rakamlarına oynamayı tercih ediyor firmalar. Bu da oyunları sürekli paketi daha güzel ama içeriği unutulur hale getiriyor. Büyük firmaların izlediği yol oyuncuları etkilemekten ziyade görsellikle uğraşan departmanların ego yarışına benziyor, kim daha iyi görselliği tutturacak yarışındalar sanki. Görünüşü muhteşem olup ruhu olmayan ne kadar fazla oyun olduğuna bakarak görüyoruz bunu.

Oyunculuğun değişimi de bunu hızlandırıyor öte yandan. Kalitesine değil ismine bakarak alıyor oyunları insanlar çoğu zaman. FIFA'nın ne kadar ileri ya da geri gittiğinin önemi yok, baş aşağı çakılıyor olsalar bile belli oranda satış rakamına ulaşacaklarından o kadar eminler ki onları ileri götürecek tek şey kendilerini geliştirmeye ne kadar meraklı oldukları. Aynı şey senelik çıkan oyunların çoğunda da geçerli. Üstüne üstlük bir de rekabetçi anlayışın hızla yayılması önce MOBA, şimdi de battle-royale türlerine sağlıksız bir popülerlik oluşmasına sebep oldu ve bunun oyunlardaki çeşitliliği, gelecek yapımların içeriğini ya da yenilik arayışlarını olumlu etkilemeyeceğinden adım gibi eminim. Tamamlanmamış bir oyunun satış rekorları kırıp, oyun basınının en büyük isimleri tarafından yılın oyunu adayı gösterilmesi 10 yıl önce kabul edilir miydi? Hiç sanmıyorum.

**YASİN:** Oyunların da oyuncunun da bir hayli değiştiğini düşünenlerdenim. Hatta bizden sonra gelen nesilin oyunları sahiplenme şekli bile beni biraz rahatsız ediyor. Altyapısı kurulmadan, oyunu aslında tam tanımadan bir oyunun hayranı olup sonrasında bu oyunu kendine ait bir değer gibi görmeye başlıyor genç oyuncular. Kendi karakterinin bir parçası haline getiriyor ve sahipleniyorlar. Biri de bu oyuna laf edince kendilerine laf edilmişçesine kızıyorlar hatta. Haliyle uzun bir müddet DLC sistemine de, lootbox'lara da laf etmek zor oldu. Zira oyuncu düşmanı seviyesine erişmesine ramak kalmış oyun şirketlerinin bile azılı savunucuları vardı. Ben oyun şirketlerinin de oyuncularla birlikte değiştiğini düşünüyorum bu arada, oyun şirketlerinin oyuncuları değiştirdiğini değil. Bu içselleştirmenin üzerinden yürüdüler tabii o ayrı.

Bu kadar laf yerleştirdikten sonra da lootbox'lara karşı olmadığımı hatta oyun içi avantaj sağlasalar bile oyunlarda yer almalarına karşı olmadığımı belirteyim. Koyu bir FIFA oyuncusu olarak paketlere para vermedim, ama paketlere para veren insanlar sayesinde pazarı takip edip kendi lehime kullanabiliyorum. Bu oyuncular oyuna hayat katıyor ve lootbox sayesinde "grind" yapan oyuncularla üç aşağı beş yukarı denk ilerliyorlar. Böylece rekabet dolu bir ortam oluşuyor ve benim maç bulma sürem birkaç dakika yerine birkaç saniye oluyor. Üstelik karşımdaki insanın kendi parası ve parasını kendi zevkine göre harcaması beni ilgilendirmez. Eğer lootbox'a karşıysam ama oyun firması bunu inatla oyuna koyuyorsa o zaman o seriyi oynamam olur biter. Ben oyunların gittiği yönden rahatsız değilim açıkçası. Her sene bir sürü ve çeşit çeşit oyun çıkıyor. Beni rahatsız eden oyunların Türkiye'deki fiyatlandırmaları :)

**SORU: Peki bizim oyunlara yaklaşımımız değişti mi sizce? Oyun basını olarak yenilikleri hakkını vererek kovalayıp benimseyebiliyor, gerektiği yerde tepki gösterebiliyor muyuz?**

**YASİN:** Bence oyun basını olarak geri kalıyoruz. İş işten geçtikten sonra değişiyoruz. O dinamizm nedense yok bizde.

**TARIK:** Evet biraz geri kalıyoruz. Gerçi her zaman da kötü bir şey değil bence bu "gerilik". Ne zaman Facebook'u açsam feed'imde bütün yabancı basını dolduran PUBG haberlerini gördükçe delleniyorum mesela ben. Yalnızca popüler olduğu için çıkışını bile daha yeni gerçekleştirmiş bir oyunun en ufak değişikliklerinin dahi haber olduğu bir basını basbayağı pastadan pay kapmaya çalışan yanlı bir taraf olarak görüyorum, ki bunda yanlış bir şey olduğundan değil. Bu şekilde hayatta kalıyor günümüz basını çoğunlukla, ayrıca talep var ki arz oluşuyor. Bir de mobil oyun piyasası var mesela, pazardaki yerine bakınca basında devasa yer bulmasını beklersin ama o tam çöplüğe dönüştürür işte ortalığı. Oyun basını olarak bizim işimiz daha çok var olan bilgiler içerisinden ayıklama yapmaya dönüştü bu sebeplerden. Haliyle eski düşünceyle kavrayamadığımız, dışarıda bıraktığımız, popülerliğine yanıt veremediğimiz pek çok konu da oluyor. "Çağı tümden yakalamanın" bu hızla giderken imkânsız olduğunu düşünüyorum. Sanırım birden fazla kaynak takip etmek hiçbir zaman şu an olduğu kadar gerekli olmamıştı oyun haberciliği söz konusu olunca.

## SAYFA SONU SORUSU

### EN SON HANGİ OYUNUN ARDINDAN GELECEK OYUNLARI DA ETKİLEYEREK YÖN VERECEĞİNİ DÜŞÜNDÜN?

**Yasin:** The Witcher 3: Wild Hunt idi. Ama pek bir değişiklik olmadı o günden bugüne :)

**Nurettin:** Zor soruydu ama biraz düşündükten sonra aklımda World of Warcraft tam olarak netleşti. WoW sayesinde diğer DVO'lar müşteri temsilcisi desteğinin ne kadar önemli olduğunu ve mesaj attıktan sonra fazla beklemeden cevap verilebileceğini kavradı. Büyük bir dünya içeriği tam olarak hazırlanıp sunulduğunda oyuncular tarafından kabul görüyordu. Bir oyunun sahip olduğu dünyasının tarihçesi canlı tutulduğunda sürece marka her daim taze kalmaya devam ediyordu. WoW piyasaya yön verdi ve işin doğru yapılabilmesi için gerekli ipuçları gün gibi ortadayken onu taklit etmeye çalışanlar bunu bir türlü kavrayamadı. Bence bu çok ironik bir durum.

**Tarık:** Finansal yapısından ötürü Hellblade: Senua'a Sacrifice. "AA" kavramının altın çağını yaşayacağı bir piyasa düzeni oluşmasını biraz umutsuzca ama aynı zamanda dört gözle bekliyorum.

**01/04 ŞUBAT**

**YER:** İSTANBUL KONGRE MERKEZİ

# TÜRKİYE'NİN EN BÜYÜK OYUN FUARI GERİ DÖNÜYOR

Yurtdışındaki oyun fuarlarına bakıp içimizi geçirdiğimiz zamanlar artık geride kaldı. Artık önemli yabancı firmaların Türkiye'de stant açarak katıldığı uluslararası bir etkinliğimiz var tabii ki; Gaming İstanbul. Kapladığı alan, yurt içi ve dışı katılımcı firma sayısı ve yoğun etkinlik trafiğiyle ülkemizdeki en önemli oyun fuarı haline gelen GİST'in üçüncüsü için geri sayım başladı. Oyunlara gönül vermiş insanların ülke hudutları içinde ziyaret edebileceği renkli ve eğlenceli GİST 2018'de bu sene de çeşitli sürprizler bekleniyor.

Kapladığı alan ve katılımcı firmalar bakımından Türkiye'nin en büyük oyun fuarı olan Gaming İstanbul 2018 bu sene de İstanbul Kongre Merkezi'nde düzenleniyor. 1 Şubat'ta kapılarını oyunseverlere açacak olan GİST 2018 dolu dolu içeriğiyle İstanbul'u dört gün boyunca oyuna doyuracak. 2017 yılında 82,000 kişinin ziyaret ettiği muazzam bir kalabalığa başarıyla ev sahipliği yapmıştı Gaming İstanbul. Bir önceki yıla göre kat ettiği yolu görüp gururlanmıştık, dolayısıyla da kafamızda hemen o soru oluşmuştu; "Acaba seneye nasıl olacak?" Bu soruya 1 Şubat'ta alacağımız cevap için fuarı organize eden GL Events ekibi hummalı bir şekilde çalışıyor.

## Gaming İstanbul dünyaya açılmak için iyi bir fırsat

Gaming İstanbul sadece ülke sınırlarına hitap eden bir fuar değil, kolları yurtdışına kadar uzanan uluslararası bir etkinlik. Her türden oyuna gönül verenlerin, sevdikleri markaları bir arada görme şansını yakaladığı GİST aynı zamanda oyun endüstrisinin önde gelen yerli ve yabancı yatırımcılarını ve geliştiricilerini de aynı çatı altında topluyor. Fuarın iki önemli ayağından biri olan Geliştirici Konferansı bu sene ilk defa üç güne yayılarak oyun sektörünün profesyonellerini bir araya getirip kıtalararası bilgi alışverişine ev sahipliği yapacak. Bu seneki katılımcılar arasında FUNCOM'un Halkla İlişkiler ve Pazarlama Müdürü Erling Ellingsen erken erişim oyunlarını pazara sunmakla ilgili deneyimlerini vereceği konferansta dinleyicilerle paylaşacak. Oyun geliştiricilerinin oyunlarına video reklamlar koyarak daha fazla kar etmelerinin yollarını ise Unity Ads'in İş Geliştirme Müdürü Slava Taraskin anlatacak. Konferanslarda kullanılacak resmi dil İngilizce olacak fakat simultane Türkçe çeviri yapılarak dinleyicilere seçenek sunulacak.

Gaming İstanbul, 2017 yılında birçok yabancı firmayı ülkemizde konuk etmişti. Çin'in dev holdingi Tencent büyük bir stant kurarak Arena of Valor isimli mobil MOBA'sını tanıtmış, Blizzard ise Nvidia ile birlikte ortak standında turnuvalar düzenlemişti. Bu sene GİST'te stant açarak oyunseverlerle buluşacak firmalar arasında; Playstation, Ubisoft,

GİST GAMING ISTANBUL

Oyungezer (tabii ki biz de varız), Netmarble, Monster ve şu sıralar Türkiye'de fırtına gibi esen Black Desert Online'ın yapımcısı Pearl Abyss bulunuyor. Pearl Abyss'in fuar alanında muazzam büyüklükte bir yer tuttuğu biliniyor ve popüler MMORPG'si için harika bir sunum hazırlayacağı tahmin ediliyor. Ama asıl önemli sürprizin bu sene Sony'den gelmesini bekliyoruz. Çıkardığı her yeni oyun için başarılı etkinlikler düzenlemesine alıştığımız Sony GİST 2018'de de kuvvetle muhtemel God of War 4'ü oynatacak. Eğer bu söylenti gerçek çıkarsa tutmayın bizi!

## Her yaştan oyuncunun buluşma noktası

Gaming İstanbul kapılarını oyunlara meraklı her yaştan oyuncuya açıyor. Fuar alanına sadece 0 – 3 yaş aralığındaki katılımcıların girmesi yasak iken farklı yaşlardaki oyun meraklıları güvenlik görevlileri tarafından verilen PEGI dereceli bileklikleri takmak zorunda. Böylece her oyuncu kendi yaşına uygun içeriğe erişebiliyor. 18+ PEGI dereceli bir oyunu 12 yaşındaki bir katılımcının denemesi önlenmiş oluyor. Çocuğunu fuara getiren anne ve babalar, eğer kendilerini oyunların büyülü dünyasına kaptırmamaya kararlıysa fuar alanındaki kafeteryada kafa dinleyip çocuğunu bekleme şansına da sahip.

## Bağımsız oyunları seviyoruz!

GİST 2018 aynı zamanda bağımsız oyun yapımcıları için de bulunmaz bir fırsat. Oyun geliştiricileri üzerinde çalıştıkları projeleri ya da tanıtım konusunda zorlandıkları bitmiş oyunlarını GİST'te sunma imkânı buluyor ve aynı zamanda yeni oyunlara şans vermek isteyen yatırımcılarla da tanışma ve hatta anlaşma şansını yakalayabiliyor.

Gaming İstanbul aynı zamanda oyun hayranlığının sanatla buluştuğu ve dünyaca ünlü cosplay'cilerle tepe noktası yaptığı Türkiye'deki tek etkinlik olma özelliğini de koruyor. Dört gün boyunca sürecek etkinlikte cosplay'e gönül vermiş katılımcılar hayranlarıyla buluşurken son gün düzenlenecek yarışmada farklı ülkelerden gelen profesyonel cosplay'cilerin jüriliği yaptığı Cosplay Yarışması'nda en iyi tasarımlarını yarıştıracaklar. Bu sene dört gün boyunca fuara katılacak ve Cosplay Yarışması'nda jüri üyeliği yapacağı kesinleşen isimler her zamanki gibi göz kamaştırıyor. Yaptıkları mükemmele yakın Warcraft tasarımlarıyla gönüllerde taht kuran Rus çift Narga Aoki'yle fotoğraf çektirme fikri hiç de fena gelmiyor kulağa öyle değil mi? Margaery Tyrrell'i oynayan Natali Dormer'a müthiş benzerliğiyle bilinen Xenia da bu sene GİST'i renklendirecek diğer bir isim.

Azıcık kendimizi de övelim: Fuarın son gününde oyun basın sektörünü tek bir şemsiye altında toplayan Goodgamers da bir seri konferans düzenleyecek. Oyungezer'den Tuğbek Ölek'i, Level'dan Kürşat Zaman'ı, Merlin'in Kazanı'ndan Murat Oktay'ı, IGN Türkiye'den Yusuf Canpolat'ı ya da KarıKocaGaming'den İlker Karaş'ı kendi hikâyelerini anlatırken dinlemek isterseniz 4 Şubat Pazar günü özel basın günü indirimi de uygulanacak olan konferans alanına bekleriz.

1 – 4 Şubat tarihleri arasında İstanbul Kongre Merkezi'nde düzenlenecek Gaming İstanbul 2018 biletlerini günlük ya da kombine olmak üzere fuar girişinden veya Gaming İstanbul'un internet sitesi üzerinden indirimli fiyatla edinebilirsiniz. Oyungezer olarak bu sene de katılacağımız fuarda siz sevgili okuyucularımızla buluşmak için biz de hazırlıklara devam ediyoruz. Orada görüşmek üzere!

**BAĞIMSIZ GELİŞTİRİCİLERLE DÜNYACA ÜNLÜ YAYINCILARI BİR ARADA GÖRDÜĞÜMÜZ KAÇ FUARIMIZ VAR?**



XENIA







# 2017 YILININ EN'LERİ




"Yılın Oyunları"na birazdan gireceğiz ama öncelikle 2017 yılına "Oyunların Yılı" ödülümüzü takdim etmek istiyoruz. Hakikaten acayip bereketli bir yıl oldu 2017. Gerçi çok sayıda oyun çıkmadı, bir sürüsü de gelecek yıla sarktı ama dört bir yandan beklentilerimizi aşan kalitede oyunlar yağdı. Call of Duty bile tekrar hayatımıza girmeyi başardı. Daha ne...

İçeride yılın hikâyelerine adanmış onlarca sayfa var ve hepsini burada özetlemek mümkün değil. O yüzden sadece, bu harika yılın değerlendirmesini yapma işinin o kadar da harika bir şey olmadığını söyleyeyim. Defalarca toplandık, hem oyunları hem kendi yargılarımızı tarttık, bir sonuca varamayıp dağıldık, tekrar toplandık... Ve nihayetinde birazdan göreceğiniz seçimler çıktı ortaya. "Keşke daha az sayıda güzel oyun çıksaydı" demek de varmış kaderde...



# YILIN AKSİYONU

1. **HORIZON** *ZERO DAWN*
2. **NIER** AUTOMATA
3. **ASSASSIN'S CREED** ORIGINS

# HORIZON ZERO DAWN

Ne yalan söyleyeyim, ilk başladığımda oynanış olarak çok da içime sinmemişti *Horizon*. Hatta elimdeki asayla Watcher peşinde koşup saldırıyı denk getirmeye çalışırken "Düşmana kilitlenme tuşu yok mu cidden?!" diye afalladığımı hatırlıyorum. Sonra... Sonra ne oldu bilmiyorum. Alıştım sanırım. Bir şeyler bir anda yerine oturdu ve oynanışa öyle bir alıştım ki şiir gibi aksiyona girmeye başladım. Shell-walker'ların sırtındaki kutuları vurup düşüreyim, Ravager'ı yere mıhlayayım, Thunderjaw'ın sırtındaki silahı düşüreyim derken aslında ne kadar akıcı ve şahane bir aksiyonun içinde olduğuma hayret ettim. Arada bir soluklanmak için Tallneck'lerin tepesine çıktım; insanlığın elini ayağını çektiği doğanın muazzam görüntüsünün tadını çıkarttım.

Bunu bir de gizemli ve ilginç bir arka plana oturtunca acaba Zero Dawn projesi neymiş, Aloy'un annesi kimmiş, neden bu robotlar hep hayvan şeklinde diye cevapların peşinde koşuşturur buldum kendimi bir anda. Dışarıdan bakınca "sapanla, okla robot-dinozor avlıyorsun işte" gibi gözükse de ondan çok daha fazlasıydı yani *Horizon*. Aksiyon ve RYO'nun birleştiği noktaya ismini yazdırmayı da sonuna kadar hak ediyor o yüzden. **CAN**



ASSASSIN'S CREED: ORIGINS

## DİĞERLERİ

Aksiyon oyunları bu yıl da oyuncuların vazgeçilmezi olmayı sürdürürken en büyük sükseyi işin piri olan Platinum Games yapmıştır herhalde. Firma yılın başlarında ***NieR: Automata***'yla aklımızı resmen başımızdan aldı. Oyunun felsefi derinliği ve bilim-kurgu yoğunluğu yüksek öyküsünün başarısı bir yana, girebildiğimiz türlü çeşit aksiyon sahnesi hem görsellik hem de oynanabilirlik anlamında oyuncuları ihya etmeyi başardı. Tarihin en iyi soundtrack'lerinden birine sahip olduğunu da unutmayayım, kesinlikle dinlemelisiniz. Yılın diğer aksiyona doyuran firmasıysa Ubisoft oldu. ***AC: Origins*** seriye üflediği yeni nefes ve çok daha dinamik kontrollerle başı çekerken, *For Honor* ilginç konseptini başarılı sayılabilecek soluksuz kılıç kalkan aksiyonuyla süsledi. *Ghost Recon* serisinin yeni üyesi *Wildlands* ve *Uncharted: Kayıp Miras* oyunlarıysa kılıç kalkanın bol olduğu yılda klasik makineli tüfek seslerini özleyenlere derman oldu. Ağır toplardan *Middle-earth: Shadow of War* da bekleneni büyük ölçüde verdi. Daha da iyi hale gelen Nemesis sistemi ve daha da akıcı hale gelen aksiyonuyla LotR seven sevmeyen herkesi bağlamasını bildi. Bir de samuraylığın dibine vurduğumuz *Nioh* var. Özellikle *Souls* serilerini sevenlere hitap eden ve gayet derinlikli bir oynanış sunan yapım her hamlenizin önemli olduğu hissini sağlam veriyordu. **EREN E.**

# YILIN KLAVYE KEMİRTENİ: THE END IS NIGH

Edmund McMillen ağanın bizimle eğlenişini özlemiş miydiniz? Kendisi Super Meat Boy'dan sonra bir kez daha, zorluğuyla psikolojimizi bozmaya yeminli bir platform oyunuyla çıkageldi de bu sene.

İlk bakışta çok da fazla bir içerik sunmayacağından korktuğum tEiN, 600'dan fazla bölüm, keşfedilecek sayısız içerik ve kazanılacak türlü başarımlarla saatleri bir çırpıda yiyordu. Daha oyunun %10'unda dahi yüzlerce kez ölünce rage quit şenlikleri başlıyordu haliyle; ama gene de oynamayı kolay kolay bırakamıyordu insan. Oyunun müzikleriyse ayrı bir güzellik; klavyeyle monitöre saldırmak yerine bölüme yeniden başlamadaki en büyük motivasyondu belki de. **İHSAN A.**




# YILIN HAZİRANI: LAST DAY OF JUNE

*"Romantik biri misinizdir?"*
*"Valla hanım kazada vefat etti diye onu kurtarmak için 7-8 kere zamanı geri almışlığım vardır."*

Ah be Carl, kaldı mı senin gibi erkekler? Yazarlığa adım attığım bu şirin mi şirin yılın benim için en özel oyununda başrol kendisi. Yapımın adı birazcık uzun ama ben kısaca "Şunu oynamadınız mı hâlâ?" diyorum. Böylesi bir atmosfer yaratmak ve her şeyi birbirine bu kadar güzel yakıştırmak büyük başarı, hele ki bağımsız olduğunu düşünürsek. Gözümden süzülen bir damla yaşı silerek yapımcıları tebrik ediyorum. **MERVE**





RAVEN
(GRAVITY RUSH 2)

# KADIN KUVVETLERİ

2017 baştan sona kadınların bu dünyadaki yerlerinin önemine vurgu yapan olaylarla dolu bir yıldı. Gerek süregelen davalar, gerek Time dergisinin kapağı olsun her tür mecrada kadınların sesi daha bir gür duyuldu ve takdir edersiniz ki gelecek için oldukça umut verici bir durum bu. Oyunlar cephesindeyse hiç olmadığı kadar çok kadın karakter gördük. Başı tabii ki psikolojik bir rahatsızlıktan mustarip lakin buna boyun eğmeyip baştan sona çok ağır bir mücadele veren *Hellblade*'in Senua'sı çekiyor. Onun içindeki karanlığa ve bir noktada toplumun ön yargılarına karşı verdiği mücadelesi uzun yıllar boyunca unutulmayacak zira oyunlarda nadiren bir karakterin çalkantılı iç dünyasıyla bu denli yakinen haşır neşir oluyoruz. Senua'nın sanrıları gerçekliği algılayışımızı sorgulatırken, duyduğu seslerden hangisine inanacağımızsa oyunun en büyük seçimleri arasında yer alıyordu.

Sonra *Horizon*'ın Aloy'u var. Dediğim dedik bir kararlılık, bir sürü ok ve tam bir dağ keçisi inadıyla donanmış bu savaşçı kızımızı Nil Karaibrahimgil'in "Ben Özgürüm" şarkısıyla anlatmak uygun düşecektir sanırım. *NieR: Automata*'nın androidleri 2B ve A2 içinde bulundukları çıkışsız dünyada bile uğruna savaşılabilecek bir şeyler bulmaları ve fedakârlıklarıyla akılda kalırken her daim maço bir seri olan *Uncharted*'ın hırsız ikilisi Nadine ve Chole beklenmedik derecede sağlam bir kimya tutturmuşlardı. Gayet eğlenceli bir ikili olan *Gravity Rush*'ın Kat ve Raven'ınını da anmazsak olmaz. Kısacası oyun dünyası duyarlılıklarını doğru bir dengeyle önümüze koydu bu yıl, devamı da gelecektir. **EREN E.**

## BAŞROLDEKİLER

• **SENUA** (Hellblade: Senua's Sacrifice) • **ALOY** (Horizon: Zero Dawn) • **2B & A2** (NieR: Automata) • **CHLOE & NADINE** (Uncharted: Kayıp Miras) • **SIX** (Little Nightmares) • **BILLIE LURKE** (Dishonored: Death of the Outsider) • **CHLOE** (Life is Strange: Before the Storm) • **KAT & RAVEN** (Gravity Rush 2) • **HAT KID** (A Hat in Time) • **IDEN VERSIO** (SW: Battlefront II) • **KATE WALKER** (Syberia 3)



YILIN DÖVÜŞÜ

1. *INJUSTICE 2*
2. TEKKEN 7
3. MARVEL VS. CAPCOM INFINITE

# INJUSTICE 2

Ne arzu ediyorsak en kaliteli haliyle önümüze koymayı başardı NetherRealm ve *INJ2* dergimizde ve pek çok platformda bu yılın en iyi dövüş oyunu madalyasını göğsüne taktı. Filmlerinden daha derin, daha eğlenceli ve daha heyecanlı bir şekilde birkaç saatliğine güzel güzel *INJ* dünyasına girmek mümkündü. Amca oğlunu, komşu çocuğunu yanınızda pek âlâ tokatlamak süper keyifliydi. Hani diyelim bir partneriniz yok; offline modlar hemen imdadınıza koşmayı başardı. İşi online'a çektiğinizde oyun iki kat büyümeyi de başarıyor sevgili okur. Hem de oynadığınız her maçın, kazandığınız her kutunun size yeni içerikler, yeni güçler olarak geri geldiğini düşünürsek, bir dövüş oyunda bile bize "grind" ettirmeyi başardığı için *INJ2*'yi ayrı severiz. **VOLKAN**

## DİĞERLERİ

Yılın en'leri seçimi konusunda belki de en rahat kulvar "dövüş oyunları"dır sevgili okur. Bunun ilk nedeni, bütün bir yıl boyunca ancak bir avuç dövüş oyunu çıkar. Bunun her biri global seviyede dağıtılmaz bile. Elimize avucumuza geçebilen oyun sayısını da artık tahmin ediyorsunuzdur. Bu oyunlarda aradıklarımızsa çok fazla şeyler değildir: Bol içerik, bol karakter, denge, derinlik, netcode, uzun ömür vb.

Geç geldi ama bu saydıklarımı iyi yapmasını bildi *Tekken 7*. Radikal değişimlerden geçmemiş olsa da yeni eklenen mekanikler bu *Tekken*'i biraz farklı bir yere koydu. İyi tarafı; seriye ilk kez girenlerin işi çok kolaylaştı. Kötü tarafı; rekabetçi düzeyde bazı kırılımlar yarattı. Hikâye modu karizmaydı ama neye hizmet ediyordu tartışılır. Online modlar zengin olsa da netcode'un hâlâ sıkıntılı olması, oyunun aslında neden ikinci sırada yer aldığını da biraz açıklıyor. Tabii ki *Tekken*'in ömrü bu sayfadaki oyunlardan daha fazladır, ben diyeyim dört, siz deyin beş yıl. Eminim ki ikinci yılında dört dörtlük oyuna dönüşecek ailemizin sallamasyon oyunu.


TEKKEN 7

*MvsC3*'ün ardından yıllarca yeni bir devam oyunu bekledik, devam oyunu yerine *Infinite* gibi bir yan projeyle karşılaştık. Yine de heyecanlandık ama meydan tabii ki abilerine aitti. Kısıtlı kadrosu, dengesiz oynanışı, netcode sorunları, abartı DLC anlayışı safkan *MvsC* oyuncularını bile küstürse de ***MvsC:I*** bu yılı üçüncü sırada bitirecek kadar da iyidir. Rekabetçi online arenası henüz küçükse de eminiz ki bir sonraki oyuna kadar oynanacak *Infinite*. Sonuçta kaç oyunda Marvel kahramanlarını bu denli delice kullanabiliyorsunuz ki... **VOLKAN**

ÜTOPİK DÜNYA

# THE LEGEND OF ZELDA: *BREATH OF THE WILD*



Bir dünya hayal edin ki fırtınalı havalarda üzerinizdeki metallere yıldırım çarpsın ama göllerinde yüzüp, dağların en tepesinde gezip, geniş ovalarında da özgürce at sürebilin. Etraftaki hemen her objeyle etkileşiminiz, her düşmanı yenebileceğiniz 5'ten fazla yol olsun. Ve o dünyada yolculuk edip yaşamak oyunun ana amacı olsun. Bu yılın en cesur ve epik deneyimlerinden biri olan Breath of the Wild'ın komple açık bir Hyrule sunması, üstelik bunu muazzam detaylar ve harika bir fizik motoruyla zenginleştirişi, o dünyaya adım atanların burayı kolay kolay bırakamamasını sağladı. **EREN E.**



YILIN MACERASI

1. ***HELLBLADE** SENUA'S SACRIFICE*
2. **WHAT REMAINS OF EDITH FINCH**
3. **THIMBLEWEED PARK**

# HELLBLADE SENUA'S SACRIFICE

Oyunların bizi karanlık diyarlara götürmesi pek sık yaşanan bir durum. Lakin tüm bu karanlığın içinde bile neredeyse kara delikler kadar koyu bir nokta vardır ki oraya götüreni pek azdır. İşte Coppola'nın Apocalypse Now filmiyle karşılaştırabileceğim derecede bizi deliliğin kollarına, karanlığa ve içsel çatışmanın taşlı yollarına bırakan bir oyun daha bulamazsınız, *Hellblade* kadar. Bu zaman zaman zifiri karanlığın içine uzanan epik hikâye yılın en önemli ve etkisi uzun süre geçmeyecek macerası oldu aynı zamanda. Senua'nın kendi zihniyle girdiği mücadele ve oyuncuya yaşattığı emsalsiz deneyim, toplumdan farklı olan kimselerin 'sorunlu' veya 'bozuk' olarak değil de dünyayı değişik algıladıklarına dikkati çekerek ve bunu oyuncuya da dibine kadar hissettirerek yılın sosyal sorumluluk projesi olmayı da başarıyor bir yandan. Yaratıcı bulmacaları, sunum kalitesi ve neyin gerçek neyin hayal olduğunu her an sorgulatan görsel dünyası onu yılın macera odaklı oyunlarının baş tacı yapmamıza yetti de arttı bile. **EREN E.**




## DİĞERLERİ

2017 macera oyunları sevenleri üzmeyen bir yıl oldu. Üstelik neredeyse her kesimden insanı memnun edecek bir çeşitlilik vardı karşımızda. Son dönemlerde iyice popüler olan yürüme simülasyonlarını ***What Remains of Edith Finch*** temsil etti ve gerek yaşattığı keşif duygusu gerekse de hüzünlü hikâyesiyle bünyede *Gone Home* etkisi yarattı.

Adından (maalesef) çok fazla söz ettirmeyen ama daha çok kişi tarafından bilinmeyi sonuna kadar hak eden ***Thimbleweed Park*** bu yılın dikkat çeken bir diğer yapımıydı. *Maniac Mansion* ve *Monkey Island* gibi efsanelerin babası olan Ron Gilbert'ın maharetli ellerinden çıkan oyun, hem referansları hem de klasik mekanikleriyle bizi 80'lere götürüp über nostaljik bir tecrübe yaşattı.

*Torchlight*'ın yapımcısı Runic Games'se hiç beklenmedik bir hareketle buram buram *Zelda* kokan, zekice bulmacalarla ve dozunda aksiyonla dolu şahane bir keşif oyunuyla, ***Hob***'la bizleri mest etti. H.P. Lovecraft'ın "Deliliğin Dağlarında" adlı kitabından esinlenerek hazırlanan Türk yapımı ***Conarium***'sa kesinlikle göğsümüzü kabartacak kadar başarılı bir yapımdı. Dahası, oynadığımız en iyi Lovecraft oyunları arasına adını hastalıklı yeşil harflerle yazdırmaktan da geri kalmadı.

Aile ve arkadaşlık ilişkilerini bir fabl edasıyla anlatan ***Night in the Woods***, Amiga dönemlerinden fırlamış gibi görünen ***The Sexy Brutale*** ve 80'lerin polisiye dizilerini aratmayan ***Beat Cop*** adı mutlaka anılması gereken diğer başarılı oyunlardı. Hepsinin bağımsız stüdyolardan çıkması da dikkatlerden kaçmadı elbette. **M. İHSAN**



## YILIN RYO'SU

1. **DIVINITY** *ORIGINAL SIN 2*
2. **TORMENT** TIDES OF NUMENERA
3. **SOUTH PARK** THE FRACTURED BUT WHOLE

# DIVINITY ORIGINAL SIN 2

Tam 131 saat. *Divinity: Original Sin 2*'yi ilk bitirişimde Steam'de yazan süre tam olarak buydu. Bunca saat içinde neler yapmadım ki? Kendisini öldürmem için yalvaran bir köpekbalığının karnından çıkan bacağı yiyerek bir çocuğun başına neler geldiğini öğrendim, arkadaşlarını onun yolunu gözlemekten kurtardım. Vahşi Source tazılarının önüne kırmızı bir top atıverdim, oynayarak peşimi bıraktılar. Sinir olduğum bir satıcıyla konuşarak dikkatini dağıttım, o sırada Sebille'le üzerindeki en değerli büyü kitabını çaldım. Ayak tendonlarını kestiğim yaratığı tavuğa dönüştürdüm, etrafta gıdıklayarak koştururken kan kaybından ölüşünü izledim. Anne babasını kaybetmiş bir ayıya hayatın gerçeklerinden bahsettim. Bir farenin âşık olduğu kaplumbağaya açılmasını sağladım. Öldürülmesi acayip zor bir troll'ü lav birikintisinin üzerine ışınlayıverdim, saniyesinde küle döndü. Bunların hiçbiri oyunun ana hikâyesiyle ilgili değildi ama ben yapabileceklerim konusunda özgürdüm. İstediğim NPC'yi öldürdüm, istediğim yasaya karşı geldim, savaş alanında kuralları ben belirledim. Oyunu iki kez bitirmeme rağmen hâlâ daha bana anlatacağı hikâyeler olduğunu biliyorum ve son sahneleri izlerken bile bir sonraki oyunun planlarını yaparken buluyorum kendimi.

İşte *Divinity: Original Sin 2*'nin kısaca özeti bu. Bugüne kadar gördüğümüz en müthiş rol yapma oyunlarından biri, kendisinden sonra gelecekler için çıtayı çok ayrı bir seviyeye çeken modern bir klasik. **ESER**



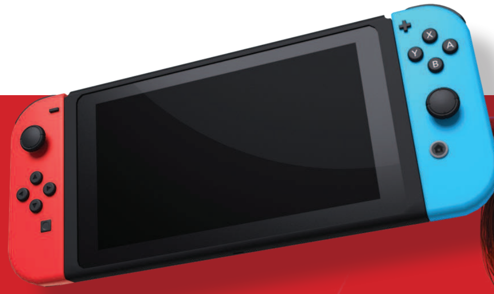
TORMENT: TIDES OF NUMENERA

## DİĞERLERİ



S.P.: THE FRACTURED BUT WHOLE

Bundan birkaç sene sonra geriye dönüp baktığımızda 2017'nin rol yapma oyunları açısından altın yıllardan biri olduğunu söyleyeceğiz. Özellikle de 'gerçek' RYO'lar bakımından son derece verimli bir yıl geçirdik; yani bize rol yapma özgürlüğü veren, illa ki iyiyi oynamak zorunda olmadığımız, verdiğimiz kararların etkilerinin oyunun dünyasında net biçimde gördüğümüz oyunlar oynadık. Mesela ***Torment: Tides of Numenera***! Oyun tarihinin klasiklerinden olan *Planescape: Torment*'in ruhani temsilcisi olan oyunda olmaz denilen ne varsa yaptık ve kendimizi sanki asırlardır Dokuzuncu Dünya'daymışız gibi rahat hissettik. ***South Park: The Fractured But Whole*** bizi bir kez daha South Park kasabasının yaramaz çocuklarından biri yaptı, uzun ve acayip komik bir dizi bölümü izlermiş gibi oynadık kendisini. Taktikleşmiş savaş sistemi, özellikle de savaş esnasında karakterler arasında geçen diyaloglar, kullanılan yetenekler falan derken şimdiye kadar gördüğümüz en çılgın anlardan bazılarına tanık olduk. Her ne kadar bu isimler diğerlerinin bir adım önüne çıkıyor olsa da daha birçok isim vardı. *Battle Chasers: Nightwar*'un çizgi film dünyasından fırlamış gibi görünen grafikler eşliğinde JRYO tarzı oynanışına ve rasgele yaratılan zindanlarına hayran kaldık. *Pyre*'la rol yapma oyunlarının spor ile adeta dans edişini gördük ve bir kez daha Supergiant Games'in yeteneğine şapka çıkardık. Diyorum ya, bu altın yıla dönüp baktığımızda hepimiz bize hitap eden bir oyunu hatırlayacağız. **ESER**



# NINTENDO




Bu yılın parlayan bir yıldızı vardıysa bu bana göre Nintendo'dur. Hem yeni hibrid konsolları Switch'in beklentileri ikiye katlayan satış başarısıyla hem de çıkardıkları ilk parti oyunlarla yılın en çok övgü toplayan firması olmakta zorlanmadılar. Nintendo'nun doğru yaptığı iki şey vardı; ilki oyunlarını tam bir paket olarak sunup lootbox tartışmalarına hiç girmemeleri, diğeriyse ürünlerini doğru ve net bir şekilde tanıtıp karakterini belli edebilmeleriydi. Switch'in çıkış oyunlarından olan *Zelda: Breath of the Wild* seriyi yeniden tanımlarken haritalardaki ikon cehennemi yüzünden boğulan açık dünya oyunlarına da harika bir alternatif sundu. Kullanıcı dostu arayüzü, fizik motoru, teknik ve görsel anlamdaki başarısı ve oynayan herkesi mest eden çeşitliliği yapımı benim şahsi yılın oyunu favorim yapmakta gecikmedi. Öte yandan nostalji kartını çok iyi oynayıp bunu güncel platform oyunlarının yenilikçi yapısıyla çok iyi birleştiren *Super Mario Odyssey* var. Eski dostumuz Mario yine bildiğimiz gibiydi lakin öğrendiği yeni numaralar ve yaratıcılıkta sınır tanımayan bölüm dizaynları onu da Switch'in olmazsa olmazlarından biri haline getirdi. Dövüş oyunlarına keyifli bir alternatif olan *Arms*, online mücadeleci oyunlarda farklılık arayanlara hitap eden *Splatoon 2*, WiiU'nun ağır toplarından *Mario Kart 8*'in *Deluxe* versiyonu ve Ubisoft imzalı *Mario + Rabbids* hep konsolun elini kuvvetlendiren oyunlardı. Bununla da yetinmeyen firma sağlam bir üçüncü parti desteğini de arkasına alarak *Doom*, *Skyrim* gibi oyunları bünyesine kattı ve bağımsızları da unutmayarak kataloğunu genişletti. Tabii buraya resmi olarak gelmemelerini esefle kınıyoruz halen, yoksa şu sayfaların önemli kategorilerinde muhtemelen daha çok Nintendo oyunu görüyor olurdunuz. **EREN E.**


ARMS


ZELDA: BREATH OF THE WILD

# REMAKE'LER & REMASTER'LAR

Yeniden yapımları ve yenilenmiş versiyonları dosyanın diğer kısımlarına bulaştırmayalım dedik yoksa nevirler fena dönecekti. Şimdi *Planescape: Torment*'i RYO'ların neresine koyacaksınız, *StarCraft*'ı stratejilerin neresine koyacaksınız, çok karışık işler...

2017 de son yılların geleneğini sürdürdü ve eskinin yenileri konusunda zengin bir seçki sundu. Tüm zamanların en iyi oyunlarından olarak gösterilen *Planescape: Torment* ve *StarCraft*'ı saydım zaten, onlar artık alıp oynamazsanız ayıp kategorilerinde. Benim şahsi favori *FF*'lerimden olmayan ama düşük puan sonrası forumda yediğim onca lafla birlikte seveninin çok olduğunu bir kez daha anladığım *Final Fantasy XII*'nin *The Zodiac Age* adındaki yenilenmiş hali de önemli yeniden yapımlardandı. Nintendo *Mario Kart 8* ve *Pokkén Tournament*'i yenileyerek Switch'e çıkarttı ve bir de üstüne *Samus Returns*'le *Metroid*'i unutmadığının altını çizdi. *Crash Badicoot: N.Sane Trilogy*'i de unutursam rüyamda fare görürüm, Naughty Dog'u Naughty Dog yapan serilerden biriyle hasret giderdi milyonlar. Yalnız bu yılki şahsi favorim kesinlikle *Wipeout: Omega Collection* oldu. PSP'de bir türlü tadına varamamıştım, başımı ağrıtıyordu nedense. Şimdi büyük ekranda, über çözünürlük ve fps'yle inanılmaz keyifli olmuş. Bir de hoparlörü köklüyorsunuz, cayır cayır elektronik müzik, nasıl gaz, nasıl trans, nasıl apaçi oluyor var ya... **ÖMER**



## SAHNEYE YENİDEN ÇAĞIRILANLAR

• STARCRAFT REMASTERED • **PLANESCAPE: TORMENT - ENHANCED EDITION** • WIPEOUT: OMEGA COLLECTION • **CRASH BANDICOOT: N.SANE TRILOGY** • FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE • **MARIO KART 8 DELUXE** • METROID: SAMUS RETURNS • **YAKUZA KIWAMI** • WONDER BOY: THE DARGON'S TRAP • **FULL THROTTLE REMASTERED** • BULLETSTORM: FULL CLIP EDITION • **POKKÉN TOURNAMENT DX**

ULAŞAMADIĞIMIZ GÜZEL OYUN SAYISININ FAZLALIĞI BU YILIN OYUNLARI DOSYASINA HAFİF BİR HÜZÜN KATTI.

# TÜRK YAPIMLARI

2017'nin güzelliklerinden biri de yerli oyun stüdyolarımızın, "Bizim topraklardan neden oyun çıkmıyor?" klişesini âdeta yıkıp geçmesiydi hiç şüphesiz. Geçmiş yıllara oranla çok daha fazla Türk yapımı oyunla karşılaştık bu sene, üstelik aralarında gerçekten çok başarılı olanlar da vardı.

*Conarium*'a macera oyunları kategorimizde değinmiş, önünde saygıyla yuvarlanmıştık zaten. Yakın zamanda kavuştuğumuz ve metin-tabanlı macera oyunlarını *Alien: Isolation* benzeri retro-fütüristik görsellerle birleştiren *Tartarus* da onun hemen ardından akıllarımıza gelen ilk isim olarak dikkat çekiyor.

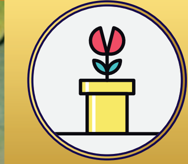
Bir dönem Karate Kamil animasyonlarıyla bizleri mest eden Cemre Öztürk'ün görsellik anlamında inanılmaz bir iş çıkaran, kültürümüzden esintilerle dolu oyunu *Beat The Game* de kısa oyun süresine rağmen adı mutlaka anılması gerekenlerden biri.

Duyurulduğu ilk günden beri heyecan ve merakla beklediğimiz *No.70: Eye of Basir* de yine 2017 yılı içerisinde kavuştuklarımızdandı. Belki bir kısmımızın hayal ettiği gibi değildi, bazılarımız için de beklediğimizden kısaydı ama Old Mustache ekibinin ileride neler yapabileceğinin de iyi bir göstergesini oluşturuyordu oyun.

Ursula Le Guin'in Yerdeniz romanlarından esinlenerek hazırlanan *Soul Searching*, bizden de Metroidvania türünden oyunlar çıkabileceğini kanıtlayan *Alchemist's Castle*, ürkütücü atmosferi ve merak uyandırıcı senaryosuyla *Firewood*, Tonguç Bodur'un son yürüme simülatörü *The Hunting God*, izometrik korku oyunu *Anadolu Oteli* ve bol kanlı *Roots of Insanity* bu yıl dikkatleri üzerine toplamayı başaran diğer yerli yapımlarımızdandı. Çoğalarak artmaları ve çok daha büyük başarılara imza atmaları dileklerimizle... **M. İHSAN**



BEAT THE GAME



## YILIN PLATFORMU

1. *CUPHEAD*
2. HOLLOW KNIGHT
3. SONIC MANIA

## EN İYİ YENİ STÜDYO

### MDHR (CUPHEAD)

Herhalde Chad ve Jared Moldenhauer kardeşler hafta sonları buluşup ufak ufak yaptıkları oyunlarının gün gelip de bittiğinde döneminin en çok konuşulacak yapımlarından biri olacağını duysalar gülüp geçerlerdi. Onların bu tutkulu hayallerini gerçekleştirmek için kurdukları MDHR stüdyosu Cuphead'in sınırsız hayal gücüyle yoğrulmuş dünyasını ekranlarımıza gelmesinin sorumlusu ve ufak bir aile şirketinin azimle çalıştığında neler başarabileceğinin de en güzel örneklerinden birisi. Kendilerine sonsuz tebrikler. **EREN E.**



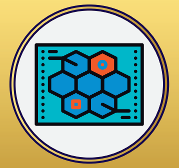
# CUPHEAD

Bu yıl çıkan çeşit çeşit platform içinde birisi vardı ki görsel, işitsel dizaynı ve kontrolcü kırdıran zorluğuyla ipi göğüslemeyi başardı. *Cuphead*'den bahsediyorum tabii ki. 1930'ların artık mazide kalmış tarzını kalpten seven bir ekibin yıllarca süren zorlu uğraşlarıyla ortaya çıkan yapım aslında sırayla boss kestiğiniz ve aralarda da daha sade platform bölümlerine sahip bir oyun. Lakin işte o boss'ları kesme kısımları öylesine yaratıcı ve birbirinden ayrışan yapıda tasarlanmışlar ki, platform türünün tüm kafa kırdıran özelliklerine sahiptiler. Şeytana pabucunu ters giydirdiğiniz oyun, zorluğuna rağmen hiçbir anında eğlencesi, şamatası bitmeyen, hırs yaptıran özellikleriyle yılın en keyifli mücadelelerine de ev sahipliği yapmıştı. İçerdiği geliştirme öğeleriyle farklı stillerde oynamaya imkân vermesiyse hoş bir artı olarak hanesine yazıldı. Tabii siz siz olun asla Şeytan'la zar atmayın, zira sonuç bu. **EREN E.**

## DİĞERLERİ

Bu yıl platform oyunları arasından seçim yapmak her zamankinden daha zor oldu. Metroidvania rüzgarının bu türe kazandırdığı ivme gerçekten de inanılmaz ve şanslıyız ki bu sene bu türün en iyi örneklerinden bazılarını oynama şansı elde ettik. Evet, sana bakıyorum *Hollow Knight*. *Dark Souls* ile alakası olmayıp da *Souls* serisine bu kadar benzer bir içerik sunabilen bir oyun her türlü övgüyü hak ediyor. Devasa haritasının dört bir yanındaki gizemli böcek karakterlerle konuşarak bir yapboz edasıyla anlamaya çalıştığımız hikâyesi inanılmazdı, birbirinden zorlu platform öğeleri tüm yeteneklerimizi sergilememizi gerektirdi. Benzer derecede yetenek gerektiren bir diğer bombaysa *Sonic Mania*'ydı. Bu sayede nihayet yıllar sonra gerçek bir Sonic oyunu oynama imkânı bulduk ve oyun harika retro görselleri ve hızımıza hız katan müzikleriyle adeta 'efsane geri döndü' dedirtti.

Bu senenin dikkat çeken isimlerinden biri olan *A Hat in Time* bağımsız Gears for Breakfast stüdyosunun ilk oyunu olmasına rağmen o kadar renkli, o kadar eğlenceliydi ki büyükler sofrasında ben de varım dedi. Tabii oynadığımız tüm oyunlar böylesine renkli değildi. *Little Nightmares*'la kendimizi bir kâbusun ortasında bulduk ve The Maw gemisinden ve bizi yemek isteyen tuhaf tiplerden kaçmaya çalıştık. *Sundered*'la kendimizi Lovecraft evreninden fırlamış gibi duran yaratık sürülerinin arasına daldık ve bir kez daha Metroidvania'ya doyduk. **ESER**



## YILIN STRATEJİSİ

1. *TOTAL WAR* WARHAMMER II
2. SHADOW TACTICS BLADES OF THE SHOGUN
3. ENDLESS SPACE 2

# TOTAL WAR WARHAMMER II

*Total War: Warhammer*'a hayran kalmıştım. Klasik *Total War*'u alıp üzerine fantastik fraksiyonları eklemekten çok daha fazlasıydı yaptığı. Dünyası, büyü mekanikleri, birim çeşitliliği vs. bir yana, inanılmaz bir oynanış çeşitliliği sunuyordu. TWW 2 aynı şeyin daha büyüğü, farklı fraksiyonlusu olsa bile hiç hayır demezdim ama Creative Assembly şaheserinin üzerine çıktı. Yeni fraksiyonlar yine bambaşkalardı ve yine çok eğlencelilerdi, harita devasaydı vs. Ama bunların dışında mesela iklim mekaniği sayesinde her fraksiyonun her yere yerleşebilmesi ama oradan tam randıman alamaması durumu gelmişti ve bu sayede stratejik çeşitlilik coşuyordu. Bundan da öte ilk defa bir *Total War*'da hikâye odaklı oynanış ortaya çıkmıştı. Hikâye anlatımı falan zayıftı, ona bir şey diyemeyeceğim ama görevler peşinde koşup diğer fraksiyonlarla Girdap'ı kim önce ele geçirecek yarışına girmek müthiş tat katmıştı formüle.

Ücretsiz Mortal Empires ve Laboratory gibi eklentileriyle ortalığı şenlendirip ateşi canlı tutmayı da başarıyor Creative Assembly. *Rome II* ve *TWW*'nin ilk çıkışını hatırlayın, optimizasyon sorunları, paragöz yaklaşımlar falan derken hem Creative Assembly hem de Sega ağır eleştirilmişti ancak bu duruma geç de olsa doğru yaklaşmayı başardılar. Topluluğun eleştirilerinin bir firmayı doğru yola sokmasının da hikâyesi var aslında ortada. Şu an topluluk ve yapımcılar can ciğer. **ÖMER**




SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

## DİĞERLERİ

2016'nın sonlarında çıktığı için geçen seferki listeye girememiş müthiş oyun ***Shadow Tactics***'in hakkını bir teslim edeyim her şeyden önce. Eski tip *Commandos*'un ve onun yolundan giden *Desperados*'un seveni bayağı çoktu. Nereye gitti bu tür? İşte kafa yakan zorluğu ve her güzel özelliğiyle o tür *Shadow Tactics*'le sapasağlam bir şekilde geri döndü ve büyük ses getirmeyi de başardı. Benzer beyin ütüleyen taktik-stratejileri daha fazla görmeyi umalım.

Onun dışında 2017 stratejiler açısından ne fakir, ne de çok zengindi. Güzel şeyler çıktı ama öyle aman aman da değillerdi. Üçüncü sıramızdaki ***Endless Space 2*** gibi. 4x uzay stratejilerinin harika bir temsilcisi ama sorun, 4x uzay stratejilerinin zaten bir sürü harika temsilcisi olması. Kendini farklılaştıramadı falan ama işte hakkını da teslim edeyim, taş gibi de oyundu. Bu yıl biraz sessiz kalan Paradox'un bir diğer özlenen temada, 2. Dünya Savaşı temasında yaptığı *Steel Division: Normandy 44* de yılın saygıyla hatırlanacak yapımlarındandı. Yukarıda hani popülerleşmek adına özünü bozmaktan bahsettim ya, yılın en çok beklenen stratejilerinden *Warhammer 40,000: Dawn of War III* de ondan mustarip oldu biraz. Moba'laşmaya çalışırken özünden koptu. Yine iyi miydi? İyiydi aslında ama işte *DoW II*'nin o beklenen devam oyunu da olamadı. Ha tabii bir de *Halo Wars 2* var. Konsolda gerçek zamanlı strateji oynamak isteyenlerin bir numaralı tercihi olabilecek kalitede. PC'de oynayacaksanız ise de... İyi eğlenceler dileyeyim ama çok daha iyi seçenekleriniz olduğunu da hatırlatayım. **ÖMER**



## YILIN FPS'Sİ

1. **WOLFENSTEIN II** *THE NEW COLOSSUS*
2. **PREY**
3. **RISING STORM 2** VIETNAM

★★★ DİSTOPİK DÜNYA

## WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

Nazilerin hüküm sürdüğü bir dünyadan ihtişamlı manzaralar sunan harikulade görsel dil. Parmak ısırtan bir detaycılığın sindiği gazete küpürleri, günlük notları, etrafta kulağınıza çalınan kısa ama vurucu öyküler, kartpostallar ve daha nicesiyle iyice sağlamlaşan bir alternatif tarih. Kısacası kusursuz bir distopya... Gene de önceki Wolfie oyunlarında bir noktadan sonra "yok artık" diyorduk. Oysa The New Colossus'ta her gün "Bu dünya nereye gidiyor?" dediğimiz tonla olay ve gelişme oyunun alt metinlerine öylesine ustalıkla yerleştirilmiş ki, Nazilerin bizim dünyamızın da efendileri olabileceği senaryolar eskisi kadar uçuk gelmiyor artık.
**İHSAN A.**

# WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

2017 yılı, önceki seneye kıyasla klasik FPS mantalitesinden epey yoksun kalan bir yıl oldu. Her sene çıkan *Call of Duty*'yi saymazsak, senenin tek kurşun fırtınası *The New Colossus* idi. Prodüksiyon değeri epey yüksek olan oyunun, harika bir distopya portresi çizmek, tok bir oynanışa sahip olmak ve bünyesinde detaylı olduğu kadar kapsamlı bir tasarım barındırmak gibi güzellikleri var evet. Oyunu esas başarılı kılan noktaysa, bir yerde geçen yılın bombası ve yine bir id Software fikri mülkü olan *DOOM*'un gittiği yoldan gidip, farklı bir noktaya varmış olması. *DOOM* eski oyunlardaki 10 silah taşıdığımız, sipere saklanıp iyileşmektense düşmanla burun buruna takıldığımız "Ramboculuk" anlayışını, kendi içinde bir tas-kâğıt-makas sistemiyle birleştirerek modernize ediyordu. *Wolfenstein*'sa, bu yıl bu kafayı mekanik bir oynanış sistemi içerisine oturtmak yerine, tamamen serbest bırakan ve olayın absürtlüğünü kendi içinde harika bir şekilde kabullenip içselleştiren bir yapım. Bu bağlamda oyun, hem kendi ayakları üzerinde duruyor, hem de nostaljisini yaşatıyor oyuncusuna!

Sonunda bir hikâyeye ve kişiliğe kavuşan ana karakterimiz B.J. Blackowitz'in iki elinde birer ağır silahla tek başına ortalığı dağıtıyor olması hikâyede ziyadesiyle normal karşılanıyor, kimse bunu garipsemiyor. Bu, oyunun yarattığı muhteşem distopya içerisinde eğreti durmak yerine keyif verici bir hâl alan saçmalıklardan sadece biri. Tabii saçmalık deyince aklınıza *Borderlands* tarzı absürtlükler gelmesin, oyunun tonu asla oraya varmıyor. Eski *Wolfenstein* oyunlarından bildiğimiz ucuz ama çok eğlenceli bilimkurgu sosu, oyunun harika seslendirmeleri ve draması içinde hiç göze batmayan bir şekilde veriliyor oyuncuya. *The New Colossus*, bunun üzerine bir de tek kişilik safkan FPS standartlarının üzerinde bir içerik bolluğu takdim edip bunu tekrar oynanabilirliğiyle destekleyerek yılın FPS oyunu payesini sonuna kadar hak ediyor.. **ONUR**

## DİĞERLERİ

İkincilik payesi, sene boyunca muhtemelen sadece benim oynadığım, hak etmediği halde kenarda köşede kalan *Prey*'e gidiyor. Muhteşem sanat tasarımına ve ilginç hikâyesine rağmen, uzun oyun süresinin sonlarına doğru oyuncuyu fazla tekrar sokan bir yapım olmasaydı, birincilik payesi konusunda *Wolfenstein*'ı zorlayıp, belki yerinden bile edebilirdi. Az satması serinin devamı konusunda endişelendiriyor ama yine de "bir dahaki sefere artık" diyelim. Üçüncülük payesiniyse, bir değişiklik yapıp senaryo odaklı oyunlardan uzaklaşarak, takım oyunu odaklı olup, realizm-eğlence dengesi harika bir şekilde kuran *Rising Storm 2: Vietnam*'a layık gördük. Kendi içinde ilginç ve farklı bir tempo oluşturan *Get Even*, köklerine dönüp serinin itibarını bir nebze olsun toparlayan *Call of Duty: WWII*, oyuncuyu sınırlanmış hissettirse bile *Dishonored* kalitesinden ödün vermeyen *Death of the Outsider*, kalitesine rağmen *Prey* gibi oyuncu çekmekte başarısız olan *Lawbreakers*, senenin ilk üçe giremeyen diğer güzelleri oldu. **ONUR**



PREY

## YILIN 80'LERİ: NEX MACHINA



Siz, silahınız, kısa mesafeli ışınlanma yeteneğiniz ve binlerce mermi... Yılın en saf aksiyonu Nex Machina. Hele aynı ekrandan co-op oynanabiliyordu ki bir yandan Eren'in biraz daha pratik yapması gerektiğini anlamamı sağladı bir yandan da müthiş eğlendim. Hele o müziklerin verdiği gazı tarif edemem. Normalde synthwave tarzını pek sevmem ama bu oyunun çılgın aksiyonu sırasında nasıl da güzel gidiyor var ya... Kesin bir ara denemeye çalışın şu oyunu, elini kolunu titretiyor insanın. Kol demişken, kolsuz oynamayın, klavyeyle mümkün değil. **ÖMER**

## YILIN DOĞRU YÖNTEMİ: FARPOINT

Bu yıl ses getiren VR oyunu az çıktı ama Farpoint'in yeri ayrı. Diğer FPS'lerin yanında yarışa giremez belki ama VR'ı o kadar doğru kullanıyordu ki sunduğu FPS tecrübesi muazzamdı. Sağa-sola-geriye dönemiyorsunuz oyunda, ileri doğru gidebiliyor veya dönmeden sağa-sola-geriye gidebiliyorsunuz. Bu basit tekniği almışlar, fena olmayan bir hikâyeyle, silah çeşitliliğiyle, atmosferle, yani tam teşekküllü bir FPS'den bekleyebileceğiniz elementlerle birleştirmişler ve beyin ve mide düşmanı olmayan, gerçek bir VR FPS'si yapmışlar. **ÖMER**



## YILIN BALONU

1. ***STAR WARS*** *BATTLEFRONT II*
2. **MASS EFFECT** ANDROMEDA
3. **DESTINY 2**




İlk oyunu 10 milyonun üstünde satmış, ortalaması da gayet yüksek bir oyunun ikincisinin bu kadar fena çakılacağını kimse düşünmemişti işte. İlk alaborasını tabii ki sandıklar, kumar ve gerçek paranın rekabete etkisinde yaptı. Ortalık duruldudğundaysa, aslında verdikleri sözlerin neredeyse hiçbirini hakkıyla yerine getirmediklerini, EA'in oyunu Star Wars markasını kullanarak mal satmaktan öte görmediğini anlatan incelemelerle durumun sıkıntısını siz okuyucularla paylaştık. *BF II*'nin ekonomisiyle yediği haltlar bir kenara, ne senaryosunun bu kadar yüzeysel ve tek boyutlu karakterlerle dolu olacağını biliyorduk, ne de çok oyunculu tarafta 2005'ten en ufak bir ders almamış olacağını. Rezildi, yazıktı, ağır hayal kırıklığıydı. **SARP**

## DİĞERLERİ

2017'nin oyun geliştirmede, özellikle AAA tarafında acıklı hikâyeleri bol. Oyunların kapsamı arttıkça, bu süreci idare etmek ve işgücünü denizaşırı stüdyolara böldükten sonra tekrar toparlamak da zorlaşıyor. Bunun en büyük acısını ***Mass Effect: Andromeda*** çekti. Oyun ilk çıktığında, hali haraptı zaten ama bu haraplık paragözlükten ya da oyuncuyu dinlememekten çok iş becerememeyle ilgiliydi. *Andromeda* daha sonra birçok yama alarak oynanabilir (ve hatta keyif alınabilir) bir hale gelse de, markanın itibarını bir süre toparlanamayacak şekilde zedeledi. Bir de kabul edelim, yaratıcılıktan muazzam uzaktı be *Andromeda*...

Sonra ***Destiny 2***'miz var. Hem *Andromeda*'nın hem de *BF II*'nin çektiği sıkıntılardan nasibini alan bir oyun. Anladık ki AAA yayıncılarda "Daha iyi, daha büyük!" dendiği zaman artık daha da dikkatli yaklaşacağız. Oyuncuya verilen puanlar konusunda yalandan içeriğin jet hızında bitmesine, parayla satılan engram'lardan gelen DLC'nin size ait içeriği kilitlemesine kadar *Destiny 2*'nin çok okkalı sorunları vardı, burası hepsine değinmeye yetmez bile.

Son olarak buraya iki "olmalıydı ama olamadı" ismi sıkıştırmak gerekli. *Agents of Mayhem*, *Saints Row* evreninden keyif alanlar için Deep Silver'ın beceriksizliğinin bir kanıtı olacaktı. Diğeriyse, *Gothic* serisine hayran olanlar için *Elex*. Bu iki oyun, diğerleri kadar kötü çıkmadı elbette ama ikisi de parçası oldukları kültürlerin soluk birer yansıması olarak kaldılar. *AoM* esprilerde, *Elex*'se dünyasında çuvalladı. Bu iki oyun da, onları sevenlerin gönlünde başarı sağlayacak olsalar bile oyuncuların çoğunluğu için birer balon olarak hatırlanacaklar. **SARP**



YILIN YARIŞLARI

1. *GRAN TURISMO SPORT*
2. PROJECT CARS 2
3. F1 2017

# GRAN TURISMO SPORT

Yarış oyunları için ne kadar harika bir yıl oldu, öyle değil mi? Herkes bana bunu hatırlatıp duruyor. Herhalde yarış oyunları bittiği vakit kovulacağımı söylemeye çalışıyorlar. Şahsen ben son aylarda *iRacing*'i bir yana koyup, elime ne gelirse oynamaya çalıştım; işime sıkı sıkıya sarıldım yani ;) Yaptığım simcade açılımının (Laflara bak be; sopa atan yok mu şu çocuğa?) benim gözümde galibi *GT Sport* oldu.

*GT Sport* sürüşte biraz fazla affedici; ancak ağırlık transferi ve lastikler konusunda aslında isabetli bir bakış açısına sahip. Her ne kadar ilk bakışta tek kişilik içeriği zayıf görünse de ve bazı yol otomobillerinin sürüşü tuhaf şekilde sabunun üzerinde yürüme çabasını anımsatsa da (selam sana Civic Type-R), oyun zaten uygun fiyatlandırması ve online üzerinden şekillenen stratejisiyle, işin içerik kısmını *Gran Turismo 7*'ye atmış gibi görünüyor.

Yarışların hem güvenlik, hem de rating sistemleriyle desteklendiği bir simcade, seri rekabetçi yarışlar yapabilmek için ideal. Yarışıyor ve yükseliyorsunuz; temiz yarışıp yükseldikçe de her fırsatta size çarpan budalalardan uzaklaşıyorsunuz. Daha ne, öyle değil mi? **YİĞİT**



F1 2017

## DİĞERLERİ

Şahsen *Project Cars 2*'yi etkileyici buldum ve bu fikrim hâlâ değişmedi. Oyun gördüğüm en iyi VR desteğine sahip. Fakat *PC2*'de özellikle otomobil ayarlarına biraz girişince, bazı sıkıntılar baş gösterdi: Mesela bir türlü istediğim kadar mekanik yol tutuş elde edemedim. Kimi zaman 1,5 tonluk kütlesi olan GT3 otomobilleri sanki olduklarından daha hafifmiş gibi hissettiriyordu (bu aynı mevzu *GT Sport* için de geçerli). Yine hava şartları hem görsel, hem de mekanik olarak "simülasyona çalan" oyunlar arasında bir numara olsa da, su birikintilerinin hep aynı kerblerin dibinde birikmesi gibi bazı eksikleri de vardı.

*F1* serisi, her ne kadar 2017 oyunuyla beraber büyük bir sıçrama yapıp sürüş anlamında da tatmin edici bir noktaya gelse de, hâlâ insana aerodinami bağımlısı, süper hızlı bir F1 otomobili kullandığı hissini tam olarak aktaramıyor. Bu yıl dördüncüsü çıkan *Dirt* serisi, tamamen arcade bir off-road oyununa dönüştü; zevkli olabilir ancak ralli meraklısıysanız şu noktada sizin için en iyi tercihler halen 2004'te çıkmış olan *Richard Burns Rally* ve 2015 çıkışlı *Dirt Rally*.

Elbette ki *Forza 7*'den de bahsetmeliyiz. Oyunun benim açımdan en tartışmalı noktası, stabilite yardım seçeneğiydi. Bu bahsettiğim araç içi bir yardım gibi değil; daha ziyade suni bir yol tutuş desteği gibi bir şey. Ne var ki bu durum anladığım kadarıyla gelen bir yamayla düzeltilmiş. Öyle ya da böyle, aslında sadece yol otomobillerini kıstas alacaksak, zayıf FFB'sini, çarpışan oto misali online yarışlarını ve eksik direksiyon desteğini de görmezden geleceksek, otomobil koleksiyoncuları en iyi tercih *Forza 7*. **YİĞİT**

## EN 'SICAK' AİLELER

2017'nin oyun içi aileleri konusunda size tatlı hikâyeler anlatmak isterdim ama 2017, ailelerin delilikleriyle meşhurdu. Resident Evil 7'nin Baker ailesi, tanıştığımız ilk andan itibaren sorunlu olduğunu bize gösteriyor. Tabii bu ailenin suçu değil pek, arkasında onları bu hale getiren bir şeyler var. Ama edilen her kelime, sinirlenildiği için kesilen her bir kol, yarılan her bir kafa aile içi iletişimin bir parçası. Diğer bir aileyse Finch ailesi, What Remains of Edith Finch'ten. Bir ailenin her üyesi mi acıklı bir hikâyedir kendi başına? Oyun, bunu muazzam şekilde anlatırken Finch ailesinin başına gelen her hüzünlü olay, sizin kendi hayatınıza şükretmenize sebep oluyor. adeta. **SARP**



## YILIN KORKUSU

1. ***OUTLAST II***
2. **RESIDENT EVIL VII** BIOHAZARD
3. **THE EVIL WITHIN 2**

# OUTLAST II

*Outlast 2* bu sene beklediğim iki büyük oyundan biriydi. Böylesine şişmiş beklentiler genelde büyük balonlar yaratır; ancak Blake Langermann'ın Arizona çöllerinde, gerçekle sanrının arasında geçen ve insan zihninin en kötücül taraflarının ifşa eden hayatta kalma yolculuğu böyle olmadı. Oyunla ilgili pek çok şey söylenebilir ancak beni en çok etkileyen, kurgudaki keskin geçişleri hakkıyla kotaran sinematografi ve muhtemelen bugüne kadar "duyduğumuz" en iyi ses kullanımı oldu. İlk oyuna göre epey bir genişletilmiş oyun alanı ve bu tercihteki tüm riskleri boşa çıkaran uyumlu mekanikler de ayrıca takdire şayandı.

*Outlast 2*, modern bir korku klasiği haline gelmiş serinin şımarık mirasyedisi değildi kesinlikle: Önceki oyunların iyi yaptığı şeyleri daha da ileriye taşıyıp, birtakım cesur tasarım tercihleri de barındırarak, tüm zamanların en rahatsız edici deneyimlerinden biri olmayı başardı. 2017 gibi pek çok değişik ve işini iyi yapan korku oyununun çıktığı bir senede, listenin en tepesinde olması kesinlikle tesadüf değil. **İHSAN A.**

## DİĞERLERİ

Bu sene korku oyunları sevenler açısından bayağı bereketli geçti. *Outlast 2*'nin epey yukarılara çektiği çıta ve yeni şeyler deneyen bağımsız yapımların yanı sıra, *Resi 7* ve *The Evil Within 2* gibi ağır topların dönüşüyle de tir tir titredik. Sırf bu senenin değil, son yılların en görkemli geri dönüşlerinden biriydi *Resident Evil 7*. Evet, belki ilk saatler bünyeye acımasızca zerk ettiği gerginlik hali oyun ilerledikçe hafifliyor, hatta bir süre sonra tamamen ortadan kalkıyordu; ama başta Baker ailesinin sırtladığı müthiş atmosfer ve şimdiye kadar sunulan en etkileyici VR deneyimiyle, hem seride hem de korku oyunları arasında ismini perçinledi. *The Evil Within 2*'nin maalesef pek korkuttuğu söylenemez ama sanat tasarımı ve derli toplu hikâyesiyle, kaliteli bir şekilde "ben de buradayım" dedi bu sene. Keşke oyuncuyu çaresiz hissettirmede listemizdeki diğer oyunlara yaklaşabilseydi...

Bu büyük isimlerle de sınırlı değil yıl içinde bu türde çıkmış üst kalite yapımlar. Eğer korku oyunlarının sadece birinci şahıs kamerasıyla etkili olabileceğini düşünenlerdenseniz, sizi *Darkwood*'a alalım. Üst bakış kamerasıyla ve en önemlisi değişik mekanikler deneyerek oynayanı bunca korkutmayı becermek, ders niyetine okutulsa hiçbir itirazım olmaz (hatta hocalık için gönüllü olurum). *Darkwood*'dan sonra ikinci bir Polonya güzelliği de *Observer*. Sonlara doğru biraz monotonlaşmasına ve kovalanma sahnelerinin hikâyeyi yer yer sekteye uğratmasına rağmen unutulmaz bir deneyimdi. **İHSAN A.**

## EN İYİ ANLATI VE KARAKTER

*Hellblade: Senua's Sacrifice* bu sene aslında birçok ödülü alabilirdi. Çünkü 2017'nin en iyi sürpriz yumurtası kendisi. Ama hem anlatmaya çalıştığı şeyi ne kadar iyi anlattığı, hem de bunu anlatırken özellikle baş karakteri (ve beynindeki diğer tüm karakterleri) bize sunuşu inanılmazdı. *Hellblade*, zihinsel hastalıklarla alakalı bir oyun ve hasta olmayanlar için olanların yaşamına muazzam bir perde açıyor. Bunu da seslendirme, bulmaca çözümü, aksiyon sahneleri ve düşman sunumuyla yapıyor. Senua'nın kendisiyle, sizinle, ortamla, kapıyla, ağaçla her bir konuşması onu hem kırılgan, hem de üstün bir noktaya taşıyor. Çünkü geçtiği dönemde onun gibi olan karakterlerin başına geleceklere inat Senua, belinde kurutulmuş bir kafayla sanrılarının peşinden gidiyor. Bunun yarattığı hissi anlatmak zor, ama *Hellblade* Türkçe altyazılı ve çok ucuz. Bu dosyadan sadece bir oyunu almaya niyetliyseniz, bu rahatlıkla *Hellblade* olabilir. **SARP**



★ ★ ★

YILIN TIRMALAMASI

## EVERSPACE

26 kez oynadım bitirene kadar Everspace'i ve hepsinden de oturup anlatacağım hikâyeler birikti. Yakıt olayları nasıl oluyor derken yakıtım bitti ve öldüm, kristallerin nereden çıktığını öğrenene kadar silahlarımı geliştiremeyip öldüm, tuhaf bir düşman çıktı öldüm... Ama hep geri döndüm. Hem kendim yavaş yavaş öğrenip geliştim, hem gemimi geliştirdim. Hırs yaptım, it dalaşı yapmayı özledim, uzayı keşfedesim geldi, şu oldu, bu oldu ve ben hep geri dönüp yeni başarısızlık hikâyeleri yazdım. **ÖMER**





YILIN SPOR/SİM. OYUNLARI

1. ***MOTORSPORT MANAGER***
2. **SPINTIRES** MUDRUNNER
3. **OUT OF THE PARK BASEBALL 2018**




# MOTORSPORT MANAGER

Oynadığım en iyi F1 menajerlik oyunu, 1999 yılında piyasaya sürülen, *Grand Prix Manager* serisinin de devamı olan *Grand Prix World*'dü. EA Sports'un *F1 Manager 2000*'ini, görsel albeni dışında her anlamda döverdi. Daha sonra, siz muhtemelen bilmezsiniz, ortaya *Grand Prix Race Manager* diye bir şey çıktı. Çıka çıka anca "ortaya" çıkabildi zaten; biz bu oyunu çıkacak diye 10 yıl falan bekledik, forumlarda "hadi artık alpha, beta, gamma; bir şey verin" diye dilendik; neticesinde hep beraber kumpir olduk.

*Motorsport Manager*, "basit" bir ios/Android oyunu olarak başladığı macerasına, 2016 yılının Kasım ayında PC ile devam etti. Fakat biz onu 2017 listesine alıyoruz, neden mi? Çünkü oyun 2017 yılında çıkan Endurance, GT ve Challenge paketleriyle tamamına erdi de ondan. Her ne kadar bünyesinde pitte olmayacak tamirleri çok kısa sürede yapmak ve baştan savma sponsorluk & motor anlaşmaları gibi tuhaflıklar barındırsa da, *Motorsport Manager* türünün son 15 yıldaki tek örneği olan, iyi bir oyun. En güçlü yönü de oyunun zorluğundan yapay zekâ davranışlarına kadar her şeyi değiştirebilen ve eski F1 sezonlarını oynamamızı sağlayan Steam mod topluluğu. **YİĞİT**

## DİĞERLERİ

Tıpkı *Motorspor Manager* gibi, ***Spintires: Mudrunner*** da ilk oyundaki eksiklerin giderilmesiyle bu yıl tüme erdi. Ayrıca tıpkı *Motorsport Manager* gibi türünün tek örneği. Hani bir zahmet olsun; gerçek hayattaki canavar Rus kamyonlarının replikalarıyla, doğaya karşı müthiş bir mücadeleye girişiyoruz. Her ne kadar herkese göre olmasa da, *Spintires: Mudrunner*, gerçekçi çamur fizikleriyle, çok affedersiniz mala bağlamış olan off-road/ralli yarış oyunlarının bir nevi telafisini yaptı. Kamyonlarla dere geçmekle, ralli yapmanın ne alakası var diye sorabilirsiniz. Lütfen sormayın.

Bir de beyzbol oyunu var listemizde. Tümüyle benim suçum; beyzbol aşığı olmam gibi bir dangalaklığın muhatabı da maalesef sizler oluyorsunuz. ***Out of the Park Baseball 2018*** (aynı zamanda serinin genelini de kastediyorum), tüm oyun türlerine örnek olması gereken, metin tabanlı bir simülasyon. Eşsiz bir oyuncu gelişimi sistemi ve sezondan sezona, neredeyse gerçek dünyayla birebir uyumlu istatistikleri var. Kendimi düşük bütçeli takımlarla sezon üzerine sezon atarken bulurum bu seride. Ne *FM* serisi, ne de Draft Day Sports'un oyunları bu denli bir istatiksel gerçekçiliğe maalesef ulaşamadı. *OotPB*'nin, diğer yazı ağırlıklı simülasyonlara bir örnek olması dileğiyle. **YİĞİT**

YILIN GÜZEL SAÇMALIĞI

# WEST OF LOATHING

Tamamen çöp adam çizimlerinden oluşan, siyah beyaz bir oyun ne kadar eğlenceli olabilir? West of Loathing kadar! Vahşi Batı, cehennemden gelen inekler, iskeletorlar, büyü niyetine kullanılan fasulyeler, "tütün tükürme kutuları", daha neler neler göreceksiniz... Absürtlüğün dibine vuran oyun, katıksız bir komedi, geniş bir dünya, bol eşya, yaratıcı bir karakter gelişim sistemi de içeriyor. Bu sene oynadığım en orijinal oyun oldu. Mutlaka oynayın (ve "stupid walking"i de öğrenin, kahkaha garantili). **İPEK**




YILIN GÜNCELLEMESİ

1. ***HEROES OF THE STORM 2.0***
2. **GTA ONLINE** DOOMSDAY HEIST
3. **TOM CLANCY'S THE DIVISION 1.8**

# HEROES OF THE STORM 2.0

Blizzard'ın oyuncuyu sağma odaklı politikasının göbeğinde kalan *HotS* fazla dayanamadı ve oyuncu sayıları yere çok sert çakıldı. Ciddi bir düşüşten bahsediyorum, maça girmek için beş dakika oyuncu aradığımız oluyordu. Bunu fark eden Blizzard acil durum kolunu aniden çekti ve oyunun içeriğini neredeyse bedavaya dağıtır hale geldi. *HotS* oynayan herkes ücretsiz bir paketi seçerek tamı tamına 20 kahramana anında sahip oluyordu, Blizzard çıldırmıştı! Sınırsız kullanıcı hesabı ve kahraman seviyesi artışıyla oyun içindeki bütün içerik yağmur gibi yağıyordu. Sistemdeki ve oynanıştaki sayısız olumlu değişim de cabası. O gün bugündür Blizzard *HotS*'a hayat öpücüğü verdi ve oyuncu sayısını ciddi düzeyde toparladı. **NURETTİN**


GTA ONLINE *DOOMSDAY HEIST*


THE DIVISION *1.8*

# DİĞERLERİ

Bu yılın diğer büyük güncellemelerinden birinin ev sahibi, zaten getirdiği her güncelleme ve eklenti ücretsiz olan *GTA Online*. Aslında pek de ücretsiz değil, en azından oyun içinde güzel bir miktar (en ucuzu 1 milyon dolar) para ödedikten sonra oyun üstünüze yığınla yepyeni etkinlikler ve görevler yağdırıyor. Son gelen ve *GTA Online*'ın belki de en büyük Heist'ı olan *Doomsday* için de CEO olmanız gerek. Diğeriyse çoğu insanın çoktan umudunu kestiği ve ücretsiz içerik beklemediği bir oyun olan *The Division* ve onun *1.8* (ya da *Resistance*) güncellemesiydi. Oyuna yepyeni bir alan (ve hayır, bu sefer Dark Zone'un parçası değil) ve Horde modundan hallice yeni bir mod eklerken oyun içinde buraya sığamayacak kadar düzenlemeler ve oyuncuların oynanışını rahatlatacak özellikler ekliyor. Eğer iki oyun da hâlâ elinizin altında duruyorsa mutlaka tekrar bir göz atmanızı tavsiye ediyorum. **SABRİ**

YILIN KALP HIRSIZI

# PERSONA 5

*Persona 5*'i diğer kategorilerde değerlendirme dışı bıraktık. Sebebi "Oyungezer geleneğine ait olmaması". Şimdi bunun ne kadar adil olmayan, önyargılı vs. bir şey olduğu konusunu açmaya niyetim yok elbette, o konuda yeterince kalbin kırıldığını bilseniz kâfidir. Onun yerine gelin "Gönüllerin Yılın Oyunu"nu öveyim.

Veya övmeyeyim, vazgeçtim. Neticede beni âşık olduğu oyunu öven bir fanboy olarak görebilirsiniz. Yani... fanboy olduğum gerçek tabii ama "fanboy'luğu objektifliğinin önüne geçmiş" diye düşünmemenizi sağlayacak neler söyleyebilirim diye düşündüm... Rakamlardan gidelim biraz. Elbette bir oyunun kalitesini sayıya dökemezsiniz de, olduğu kadar.

Metacritic'i bilirsiniz, hem kritiklerin hem de oyuncuların verdiği puanların ayrı ayrı ortalamasını sunar. Her ikisi de tek başına güvenilmez bana sorarsanız. Ama her iki puan da çok yüksek ve birbirine yakınsa ben o oyunun en üst kalitede olduğuna güvenirim arkadaş. Son 5 yıla baktım, yeniden yapımlar vs.'ler hariç 90 üstü en yüksek ikili not *The Last of Us*'ınki mesela (95-92). İkinci sırada *The Witcher III* var (93-93). Üçüncü sırada*sa Persona 5* (93-91). Ve evet, *P5* derken sıradan kaliteli bir oyundan değil, *W3, TLoU* kalibresinde bir oyundan bahsediyorum aslında.

Bu söylediğim abartı gelmiş olabilir ama şu yukarıdaki rakamlara 1-2 şey daha ekleyeyim. Aynı zamanlarda çıkmış, yine Playstation'a özel bir oyun olan *Horizon* bugüne kadar 4 milyona yakın sattı. Aşırı "Japon" olan *P5*'se 2 milyon civarında (PS3 dâhil). Böylesine garip bir oyunun bol reklamı yapılan ve global zevklere hitap eden bir oyunun yarısı kadar satması inanılmaz bir başarı.

Yani iki dediğimi birleştirirseniz, satışlara baktığınızda *P5* türle alakalı alakasız çok fazla kişiyi kendine çekmiş ve puanlara baktığınızda çektiği herkesi kendine hayran bırakmış. İlla rakamlara da bakmanıza gerek yok. *P5*'i bitirmiş ve hakkında, bakın iyi olmayan demiyorum, hayran olmayan bir şekilde konuşan bir video veya yazı bulmaya çalışın. Ben görmedim şimdiye kadar. İncelememde de benzer bir şey söylemiştim, tekrarlıyorum: Oynayın, bitirin, ve "Ömer iyiymiş ama abarttığın veya abartıldığı kadar da değilmiş" deyin. Maillerinizi beklerim. **ÖMER**

# EVERYTHING

Her şeyin simülasyonu Everything, bir oyundan ziyade müze sergisini ya da ansiklopediyi andırıyor. Canlı ve cansız yüzlerce varlığın kontrolünü elde ederken onlar hakkında ansiklopedik bilgiler edinme şansını da yakaladığınız bir yapım. İngiliz filozof Alan Watts'ın konuşmalarından kesitler dinleyip varlıktan varlığa dönüşürken yapmayı değil olmayı tadıyorsunuz. Varoluşa ve varlıkların bütünlüğüne dair eşsiz bir deneyim. İnsanın ufkunu açan, özel bir eser. **EGE**

YILIN FİLOZOFU



YILIN BAŞ YARANI

# ROCK OF AGES 2: BIGGER AND BOULDER

İşte bu sene oynadığım en özgün ve eğlenceli oyunlardan biri! Açıkçası kendisine Yılın Oyunları listesinin bir köşesinde yer verileceğini öğrendiğimde epey sevindim çünkü fazlasıyla hak ediyordu bir ödülü.

RoA'nın bir taşı yuvarlayarak, düşman kalesini kendi kalemiz fethedilmeden fethetmek gibi basit bir oynanış mantığı vardı. Sadece kule savunması türünün mekaniklerini doğru şekillerde işletmekle kalmıyor, şahane bölüm tasarımlarıyla da yaratıcılığın dibine vuruyordu. Özellikle sanat tarihine kıyısından köşesinden ilgi duyuyorsanız bölümlere ayrı bir hayran kalacaksınız. Hiç de fena olmayan bir süre sizi oyalayacak değişik modlar ve çevrimiçi imkanları da cabası... 2017'de oynamamadıysanız 2018'de kendisine mutlaka bir şans verin derim. **İHSAN A.**



YILIN EK İÇERİKLERİ

1. ***XCOM 2*** *WAR OF THE CHOSEN*
2. **DARK SOULS III** THE RINGED CITY
3. **HORIZON: ZERO DAWN** THE FROZEN WILDS

# XCOM 2 WAR OF THE CHOSEN

"Ne DLC'dir, ne genişleme paketidir" tartışmasına girmeden hepsini bir başlıkta toplayıverelim dedik. Sağlam da adaylar vardı ama pek de üzerine düşünmedik doğrusu, *War of the Chosen* fazla etkileyiciydi. Ne oyunun sonuna ek yapmamasına ne de neredeyse tam oyun fiyatına satılıyor olmasına çok takılmadık (yani fiyatına belki biraz da neyse). Ana oyunun sunduğu zengin içeriği neredeyse iki katına çıkarıyordu ki böyle bir oyunda iki kat artan içerik, strateji zenginliği açısından iki kattan çok daha fazlası demek. Yeni sınıflar, binalar, düşmanlar, görevler, şunlar bunlar derken *XCOM 2*'yi ilk kez oynuyormuş gibi hissettirdi. *XCOM 2*'den sonra *XCOM 3* gelse de oynasak diyorduk ama şu an XCOM 3'ün bizi bu kadar etkileyebileceğinden de şüpheliyim. **ÖMER**



**DARK SOULS III** *THE RINGED CITY*



**HORIZON: ZERO DAWN** *THE FROZEN WILDS*

## DİĞERLERİ

Oyun dünyasının son on yılını *Dark Souls* serisi kadar etkileyen başka bir şey yok sanıyorum ki. Ve bu efsane bu yıl *The Ringed City* DLC'siyle sona erdi. *The Ringed City*'de o sevdiğiniz ve nefret ettiğiniz zorluğu fazlasıyla bulacak, hikâyeye *Souls*'un entersan tarzınca epik bir kapanış yapacaksınız. *Horizon: Zero Dawn*'ın dev bir bölge ekleyen *The Frozen Wilds* eklentisine de saygıda kusur etmeyelim tabii. Aloy'la tekrar buluşup dev robot gorillerden üçer beşer kesmek müthiş heyecanlıydı. Bunlar dışında adı anılası çok şey var. *Diablo III*'e çok fazla şey olmasa da özlenen Necro'yu getiren *Rise of the Necromancer* gibi. *Total War: Warhammer* yeni fraksiyonlarla iyice renklendi, özellikle *Norsca* ayrı bir keyifti. Bir de DVO'lar var tabii bu dosyada ayrıca yer veremediğimiz. *The Elder Scrolls Online*'ın *Morrowind*'i önemli örneğin. Bir de *Final Fantasy XIV*'ün *Stormblood*'ı var ki kendisi sayısız yılın en içeriği ödülü aldı sağdan soldan. Geri mi dönsem acaba, ne yapsam... **ÖMER**

YILIN OYUNU

# DIVINITY ORIGINAL SIN 2

Geldik 2017 yılının en önemli ödülüne. Geçen sene bu ödülü hak edebilecek oyunu bulamadığımız için uzun uzun tartışmıştık, bu sefer de sene içinde çıkan birbirinden güzel oyunlardan hangisi almayı daha çok hak ediyor diye didişip durduk. Adaylar gerçekten güçlü, seçim aşaması da çekişmeliydi. Ancak en nihayetinde zarlar atıldı, artılar eksiler hesaplandı ve kazanan... *Divinity: Original Sin 2* oldu!

Şimdi oynamamış olan birine neden *Divinity: Original Sin 2*'nin kazandığını anlatmak biraz zor. Zira hikâyesi güzel diye desek... Eh, o zaman *Persona 5*'in, *Horizon*'ın hikâyesi mi kötüydü de onlar seçilmedi sorusu ortaya çıkıyor. Karakterlerin işlenişi desek Senua'ya çok ayıp olacak mesela. Kitap gibi edebi diyalogları diyesim geliyor ama *Torment* çarpar diye korkuyorum. Geniş dünyası, verdiği özgürlük, yapılan seçimler... Sanırım cevap hepsi. Diğer adayların da güçlüğü olduğu birçok konu var ancak *Original Sin 2* yarıştığı alanların hepsinden alnının akıyla çıkıp son skorda öne geçiyor.

İnceleme yazısını yazarken de bahsetmiştim: Bugüne kadar birçok oyun masaüstü FRP'lerdeki özgürlüğü, derinliği bilgisayar ortamına taşıdığını iddia etse de gerçekten başarmaktan çok uzaktı aslında. *Original Sin 2*'yse bu deneyimi size birçok açıdan sunmayı başaran bir oyun. Öncelikle size bir oyun alanı yaratıp onun kurallarını belirliyor, daha sonrasında o kurallar dâhilinde oyun alanını istediğiniz gibi yakıp yıkmanıza izin veriyor. Üstelik öyle elini korkak alıştırıp "aman bu NPC görev veriyordu, onu öldürtmeyeyim" vb. Bethesda kısıtlamalarına da girmiyor. Başarısız olmanın ilginç sonuçları olabildiğini size gösteriyor, ilginç karakterler ve devamını merak ettiğiniz bir hikâye sunuyor. Sizi deney yapmaya teşvik ediyor, şaşırtıyor. Etrafı alevler içinde olan ve bu alevlerden güç alan boss'u saatlerce dövmeye çalışıp dayak yiyorsunuz mesela; sonra aklınıza çılgın bir fikir geliyor: "Ya bu boss'u suya ışınlarsam?" Teknik olarak işe yaramaması için bir sebep yok ama oyunun yapımcısının çok kolay olur diye size izin vermeyeceğine eminsiniz. Sonra ne oluyor biliyor musunuz? O çılgın fikriniz bal gibi de işe yarıyor. Artık çılgın, daha büyük düşünmeye başlıyorsunuz ve bu deli gibi hoşunuza gidiyor... Bütün bunları gayet ahenkli bir bütünlük içerisinde yapıyor olması bir yana, bence asıl vurucu olan yanı bunları üç arkadaşınızı daha yanınıza almanıza olanak sağladığında bile kendinden ödün vermiyor oluşu. İlk defa bir co-op tecrübesinden masaüstü oyunlarda aldığım tadın bir benzerini alabildim.

Tam olarak basması gereken notalara basarak doğru sesleri veriyor anlayacağınız *Original Sin 2*. Bu yüzden de attığınız her adımda, her macerada size ait olduğunu hissettiren, size meydan okuyan, sizi kafanızı kullanmaya zorlayan ve sınırlarını test ettiren bir oyun çıkıyor ortaya. Bir kere değil, iki kere, üç kere, hadi bir kere de arkadaşlarla birlikte oynamak istiyorsunuz o yüzden. Oynadıkça da kendinizi buluyor, aidiyet hissediyorsunuz Rivellon'a karşı. Eh, durum böyle olunca bir gömlek öne çıkıp Yılın Oyunu ödülünü de göğüslüyor haliyle. **CAN**



# HORIZON ZERO DAWN

#2

Hideo Kojima, Sony'le anlaşmaya vardıktan sonra yayıncının dahilindeki tüm stüdyoları gezmeye başlar. Bu süreçte yolu Guerilla Games'e, yani *Horizon: Zero Dawn*'ın geliştiricilerine çıkar. Kısa bir sunumun ve DECIMA oyun motorunun neler yapabildiğini anlattıktan sonra Guerilla Games, Kojima-san'a bir kutu verir. Şaşıran üstat "bu nedir?" diye sorar. Guerilla ekibi "DECIMA motorunun kaynak kodları, kendiniz inceleyin" der. Ve *Metal Gear Solid* gibi bir serinin yaratıcısı olan Kojima-san, yeni projesi *Death Stranding*'i DECIMA'ya, yani Guerilla Games'in teknolojisine emanet eder.

*Horizon: Zero Dawn*'ın en büyük hatasıyla başlamalı aslında: Metin olarak Türkçeye çevrilmemiş olması. En çok da bu nedenle Türkiye oyun piyasasında yeterli ilgiyi göremedi. Ama neredeyse her şeyi doğru yapan bir oyundu *Horizon*. Aloy, tüm bu politik cinsiyet tartışmalarına elinin tersiyle vurdu yılın başında. FPS'lerde dolanan bir stüdyo, TPS aksiyon mekaniklerinde resmen şov yaptı. Öldürdüğünüz ilk Thunderjaw da, 20. de sizi tatmin ediyordu. Tam olarak anlatamasa da muazzam bir geçmiş, tarihçe ve devamını merak edeceğiniz bir hikâye vardı. Tabii teknolojisi, yükleme ekransız bu açık dünyayı PS4 gibi 4 yıllık bir alette harikulade şekilde sunmayı başardı. DECIMA'yı daha fazla övmeme gerek yok herhalde.

Aynı yıla bir de ek paket sığdıran Guerilla Games, gerçek oyun türünü bulmuşa benziyor. Ne olur bırakmayın bu markayı, böyle harika oyunlar yapmaya devam edin. Olur mu? **SARP**



# HELLBLADE SENUA'S SACRIFICE

#3

*Hellblade* aslında 2016 oyunu olacaktı ama ufacık bir ekiple "boyundan büyük" bir işe kalkınca gecikmesi olağan tabii. Keşke 2016'da çıkabilseymiş diyorum şimdi bakınca, çünkü "Yılın Oyunu" seçilebilirdi rahatlıkla.

Ufacık ama tecrübeli bir ekip; doğru fikir, doğru planlama ve özgün bir hikâyeyle, bakış açılarını değiştirebilecek güçte bir şaheser çıkardığını gösterdi. Oyun yapmanın özünü aktardıkları belgesel tadındaki geliştirici günlüklerinden zihinsel rahatsızlıkları daha iyi anlamaya yönelten konusuna kadar her açıdan özgün bir proje *Senua's Sacrifice*. Üç boyutlu ses, gerçek zamanlı görüntü aktarımı gibi yöntemler kullanıldığından deneyselliği tek boyutlu da değil. Hayalle gerçek arasında kısılmış dünyasının mitoloji soslu atmosferinden savaş sistemine, dünyaya farklı bir gözle bakmanızı sağlayan görselliğine, animasyonlarına, bulmacalarına ve hikâyesine dek her şeyiyle incelikle düşünülmüş bir bütün. Ama onu asıl özel yapan şey, Senua'nın hikâyesini bundan daha iyi bir yaşama şeklinin olmaması bana kalırsa. *Hellblade* başka mecraların yapmaya çalıştığı şeylerden birini alıp oyun kategorisine sokmuyor. Aksine, bir oyun içerisinde tek başına filmlerde, kitaplarda, müzikte yapamayacağınız şeyleri nasıl gerçeğe dönüştürebileceğinizi gösteriyor. Senua'nın zihnine girmenin en etkili yolu "o olmaktı" ve amaç o zihni hiç olmadığı gibi görmek, anlamaktı zaten. Her şeyden ötesi tam bu yüzden çok başarılı oldu *Hellblade*. Haklarında çoğunlukla düşünmediğimiz zihinsel engelli insanların hayatına daha yakından bakma şansı tanımakla kalmadı, "oyun" denen şeyin kullanılmayan ne kadar çok potansiyeli olduğuna da gözlerimizi açtı. İnanın "tecrübe edilmesi" bu derece elzem olan başka bir oyun yok bu listede. **TARIK**



# İNCELEME




Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.




## NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor. | 5 | Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün. |
| 9 | Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız. | 4 | Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var. |
| 8 | Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak. | 3 | Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok. |
| 7 | İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir. | 2 | Berbat bir oyun. |
| 6 | Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir. | 1 | Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı. |



## İNCELEMELERDE GEÇEN AY

| OYUNUN İSMİ | OGZ PUANI | DÜNYA ORTALAMASI* |
|---|---|---|
| A Mortician's Tale | 3 | - |
| Battlerite | 9+ | 85 |
| Call of Duty: WWII | 7 | 75 |
| Destiny 2 | 7 | 84 |
| Elex | 7 | 67 |
| Football Manager 2018 | 8+ | 81 |
| Hand of Fate 2 | 7 | 80 |
| Harvest Moon: Light of Hope | 6 | - |
| Horizon: Zero Dawn - The Frozen Wilds | 7 | 83 |
| Injustice 2 | 8 | 86 |
| Lego Marvel Super Heroes 2 | 7 | 73 |
| Mad Games Tycoon | 7 | - |
| Megaton Rainfall | 7+ | 72 |
| Need for Speed: Payback | 6 | 61 |
| Nioh: Complete Ed. | 8+ | 83 |
| Overgrowth | 5 | - |
| Sonic Forces | 5 | 58 |
| Spintires Mudrunner | 7 | 67 |
| Star Wars: Battlefront II | 5 | 66 |
| Super Mario Odyssey | 9 | 97 |
| The Sims 4: Cats & Dogs | 6+ | 80 |
| This Grand Life | - | - |
| Total War: Warhammer II - Mortal Empires | 7+ | - |
| Wolfenstein II: The New Colossus | 8+ | 86 |
| Ys VIII: Lacrimosa of Dana | 9 | 85 |

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.




## İNCELEMELERDE BU AY



# "Very" Tabanı

## 2017'NİN EN ÇOK SATANLARI

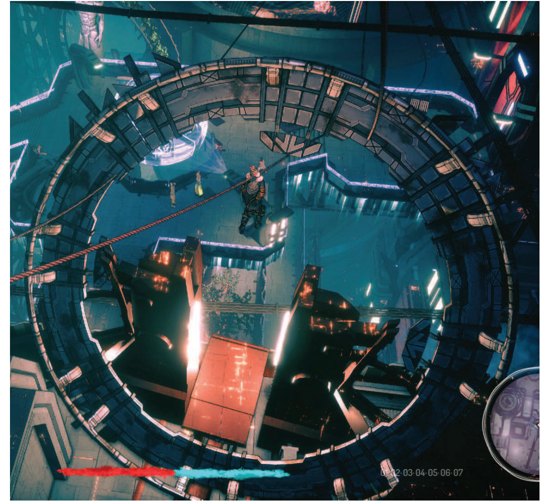
Bu yılla ilgili hepimizin anlaştığı bir konu varsa o da çok güzel oyunların çıktığıdır. Bunların birçoğu da (bizce) hak ettiği satış rakamına ulaştı. Ama en büyük başarıyı kimler sağladı? İşte bu yılın satış rakamlarında zirve-ye oynayanlar… (vgchartz verileridir)

### 2017'NİN KONSOLLARDA EN ÇOK SATAN OYUNLARI

| | |
|---|---|
| FIFA 18 | 8,801,673 |
| THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD | 5,550,887 |
| CALL OF DUTY: WW II | 5,176,711 |
| TOM CLANCY'S GHOST RECON: WILDLANDS | 3,998,228 |
| DESTINY 2 | 3,832,559 |
| MARIO KART 8 DELUXE | 3,785,655 |
| HORIZON: ZERO DAWN | 3,759,370 |
| SUPER MARIO ODYSSEY | 2,829,736 |
| CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY | 2,736,866 |

TÜR: Aksiyon / RYO | YAPIM: Fool's Theory | DAĞITIM: IMGN PRO | DİJİTAL İNDİRME: 57 TL (Steam) | DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-123-seven



Bu devasa bölgede bir yerden diğerine gitmenin en iyi yolu teleferik niyetine kullandığımız gergin ipler.




# SEVEN: THE DAYS LONG GONE

## Hırsızlık sanattır ama kimse takdir etmez

NURETTİN TAN

Ne zamandır "öyle bir oyun çıksın ki dünyasında dolaşırken kaybolayım" diye dua ediyordum. Keşke başka bir şey dileseymişim keza *Seven: The Days Long Gone* bunu bana fazlasıyla verdi (ve gerçek anlamda o kadar çok kayboldum ki anlatamam). İzometrik bakış açısından *Thief* ya da *Assassin's Creed* oynadığınızı düşünün, içine RYO öğeleri katın, üzerine gizlilik öğeleri serpin, üç bardak da kıyamet sonrası bilim-kurgu senaryosuyla iyice karıştırın alın size *Seven: The Days Long Gone*. Kısacası oyunun yapımcısı Fool's Theory bir koltuğa üç karpuz sığdırmaya çalışmış ve yeni kurulan bir stüdyo olmalarına rağmen kabul edilebilir hatalarıyla bunu neredeyse başarmış diyebilirim. Yeni kurulmuş dediğime bakmayın çünkü Polonya menşeili stüdyo elemanlarının hepsi *The Witcher 2* ve *3* gibi AAA oyunlarda çalışmış tecrübeli kişiler.

Dünya iki defa yok olmanın eşiğinden dönmüş ve her seferinde üzerinde yaşayanlar insanlıklarından bir o kadar uzaklaşmışlar. Böyle kriz anlarından sonra demokrasinin doğmasını beklemek saçma olur. Eşyanın tabiatına uygun olarak gayet totaliter bir rejim beraberinde

**"ÇOK" OLMASA DA "BİRAZ" EKSİK ÇIKMIŞ. ONUN DIŞINDA MÜTHİŞ BİR YAPIM.**

Tanrı-Kral Dragun ve onun düzenini getirmiş. Biz, yani Teriel (ağdalı İngiliz aksanımızla) işimizde gücümüzde, Dragun'a sempati beslemeyen, bayağı yetenekli bir hırsızız. Turnayı gözünden vuracak bir işin peşindeyken yakalanınca Peh adlı açık cezaevine gönderiliyoruz. Maceranın geçtiği bu adanın boyutları gerçekten çok büyük. En ince ayrıntısına kadar işlenmiş, içinde yükleme ekranı olmadan rahatlıkla gezebileceğiniz devasa bir ada. Ceza alan mahkumlar suçlarının bedelini çalışarak ödemek için mahkumların kurduğu ama Dragun'un askerlerinin kontrolündeki Peh'e geliyorlar. Hayatta kalanlar borcunu ödemiş sayılıyor ama bizim burada beş dakika geçirecek sabrımız yok. Bunlar yetmezmiş gibi Peh'e nakledilirken Anarak adlı bir daemon bize musallat oluyor ve hapishaneden kaçmamıza yardım edebileceğini söylüyor ama tek bir şartla: Nefret ettiğimiz Dragun'un işlerini yapmak zorundayız.

*Seven*'ın hikâyesi gelecekte geçse ve ağırlıklı olarak bilim-kurgu öğeleri taşısa da içinde dinlerin mistisizmini ve fantastik dünyaların büyüsünü de barındırıyor. Kısacası bir RYO'dan ne istiyorsanız hepsi mevcut, zaten *The Witcher*'ın eski senaristlerinden aksi beklenemezdi. Karakterlerin İngiliz aksanıyla konuştuğu (arkadaş herkes mi Londra beyefendisi olur) ve bunun giderek sinir bozucu bir hal almaya başladığı çok sayıda görev ve yan görev var. *Seven*'ın her artısı koluna bir eksiyi takıp getiriyor gibi (ama bunlar düzeltilmeyecek eksiler değil). Evet görev sayısı çok fazla ama oyunun bizi görevlere yönlendirmesi ve görevleri harita üzerinde bulabilmek oyuncuyu çıldırtacak ölçüde güç. Fool's Theory olabildiğince oyuncu dostu bir ara yüz yapmaya çalışmış olsa da eşyaları kullanmak ve kayıt





yapma seçenekleri insanı çileden çıkartabiliyor.

*Seven*'ın en büyük ve muazzam özelliği açık bir dünyaya sahip kocaman adası Peh. Fool's Theory çalışanları o kadar detayı sağa sola serpiştirirken eminim kör olmuşlardır. Dünya derken çok katmanlı bir sistemden bahsediyorum, yerin altına inebildiğiniz gibi çıkması imkânsız gibi görünen noktalara tırmanıp adaya kartal gibi tepeden bakabiliyorsunuz. Fakat bazen katlar o kadar birbirine karışabiliyor ki görev alacağınız ya da vereceğiniz kişiyi bulmak için dakikalarca aranıyorsunuz (rekorum 15 dakika).

## Delikanlılık yapmaya lüzum yok, gerekiyorsa kaçın

Oyun gizlilik üzerine kurulu ama gölgelerde saklanmıyoruz. Daha çok *Commandos*'vari bir sisteme sahip. Zaten adanın her tarafı aydınlatıldığından dolayı içine kaçabileceğim bir gölge bulayım deseniz yok gibi bir şey. Burası bir hapishane her yer güvenlik görevlisi, aydınlatma spotları, kameralar ve drone'larla dolu. *Commandos*'ta olduğu gibi güvenlik görevlileri size bakmadığı anda yerinizden fırlamalı ve başka bir noktaya geçmelisiniz. Yalnız bu arkadaşlar sese de çok duyarlılar, koşarak geçmek ya da ördek gibi hızla çömelerek ilerlemek bile onları tetikleyebiliyor. Bu yüzden sağda solda bulduğunuz çalıların ya da çöplerin arasına saklanarak ilerlemek hem akıllıca hem de en pis olan yöntem. Çömelmek demişken, adanın göreceli uygar insanları arasında çömelirseniz pislik yapacağınızı anlayıp anında size dalıyorlar. Birinin cebine elinizi mi attınız, eğer başkası sizi görürse başınız saniyesinde belaya giriyor. Cepten eşya çıkarmak da belirli bir süre aldığı için az evvel sırtı dönük olan adam size doğru bakıp elinizi size ait olmayan ceplerin içinde olduğunu görüp, muhafız çağırabiliyor. Başka hoş bir detayla kimse görmeden bir evin kilidi kırıp içeri girdiniz diyelim. O evde yaşamayan biri bile oradan çıktığınızı görürse gene başınız belada... Hırsızlık yapmak için gerçekten dikkatli olmak zorunda hissediyorsunuz çünkü oyun hata yaptığınızda size acımıyor.

Başınızın derde girmesi demek kaçmanız gerektiği anlamına geliyor. Özellikle şehrin içindeki bölgelerde çünkü gerek kabadayılarla gerek muhafızlarla aynı anda kapışmanızın imkânı yok. *Seven*'ın en zayıf özelliği işte bu noktada resmen sırıtıyor; oyunun parkur kontrolleri biraz geç tepki veriyor gibi... Karakterin önce kafası, sonra gövdesi ondan sonra bacakları dönüyor. Arkanızda sizi kovalayan muhafızlar varken hızla geçmeniz gereken dar bir köprünün kenarlarına Teriel aniden tırmanıveriyor ve aşağıya düşüyor. Aman iplerden uzak durayım da bu salak tırmanmaya kalkmasın diye kan ter içinde kalarak kaçmak zorunda kalıyorsunuz. *Seven* bize yiğitler gibi dövüşme seçeneğini de sunuyor ama üzerimize altı/yedi adam çullandığı zaman gene şansımız kalmıyor. Bu noktada kafayı çalıştırıp etrafa bolca çeşide sahip tuzaklarımızdan serpiştirebiliyoruz. Veya muhafızlardan birisini etkisiz hale getirerek üniformasını giyebiliyoruz. Ama kılık değiştirmenin belirli bir süresi var ve o süre zarfında dahi diğer muhafızlar sizden şüphelenebiliyor.

## Sınıfın ne? Hırsız/çöpçü!

Ustalaşmaya başlamış benim gibi bir hırsızdan siz çaylaklara ufak tavsiyeler vereyim, hem de bedava. Çevrede bulduğunuz her şeyi taşıma kapasiteniz yettiği sürece toplamaya çalışıp tam bir çöpçü olun derim. Çalacağınız kutuları açarken yakalanmamaya dikkat edin. Haritada "çip" işareti gördüğünüzde inat edip bunu bulana kadar dolanın çünkü bu noktalardan yeni şematikler toplanıyor. Topladığınız çöpleri sahiplerinin vereceği görevleri tamamladıktan sonra kullanmaya hak kazanacağınız Simya ve Demirci istasyonlarında eritip, işleyebileceksiniz. Burada üretebileceğiniz cihazları yeraltı örgütlerinden de satın alabilirsiniz ama o kadar para niye veresiniz?

*Seven: The Days Long Gone*'ın yazması zor ve uzun isminin dışında gelecekte düzeltilebilir hatalarından başka bir eksisi olduğunu düşünmüyorum. Büyük, detaylı bir harita, eğlenceli gizlilik mekanikleri ve gelecek vaat eden parkur gibi işin zor kısmını Fool's Theory kotarmış gibi görünüyor. Zaten ilk günden çıkardıkları yamalarla Seven'ı olabildiğince cilalamaya çalışıyorlar, oyundaki sıkıntılardan haberdarlar. "Ben bu adanın hepsini gezip yan görevleri de yapacağım" diye takıntılı olursanız ücretine kıyasla muazzam bir oynama süresi vaat ediyor oyun. Kaliteli RYO'ları seviyor ve bir de saatlerinizi hunharca gömmeye razıysanız bütün ufak tefek hatalarına rağmen *Seven: The Days Long Gone*'ı alın derim.




Bu ada benim gibi yükseklik korkusu olanlar için hiç iyi bir yer değil.




### ÇİPLER

Teriel tecrübe kazanarak seviye atlamıyor. Onu güçlendirmenin en önemli yolu yeni çipler takmak. Çipleri haritanızda işaretli halde görebilirsiniz ama bulması zaman alıyor çünkü iyice gizlenmişler. Her çip belirli sayıda yeteneklere ve geliştirilebilme hanesine sahip. Oyun stilinize uygun çipleri kullanmak daha mantıklı olacaktır. Bunlardan kazanacağınız yetenekler aktif ve pasif olarak ikiye ayrılıyorlar. Bana kalırsa en az iki aktif yetenek seçip duruma göre bunlar arasında sürekli değişiklik yapın.



- Kocaman, özgür bir dünya
- Sağlam hikâye ve diyaloglar
- Hatayı affetmeyen gizlilik sistemi
- Fiyatına göre sunduğu içerik muazzam

**—**

- Yükleme süreleri
- Menüler işlevsiz
- Kontrollerde uyumsuzluk yaşanabiliyor

**7**

**SON KARAR**

Ufak tefek hatalarına rağmen oyun özenle hazırlanmış gayet büyük dünyası ve ilgi çekici tarihçesiyle kendisini oynatıyor. Şans verilmeli.

# ŌKAMI HD

## JAPON YAPIYOR BE ABİ...

EREN ERYÜREKLİ

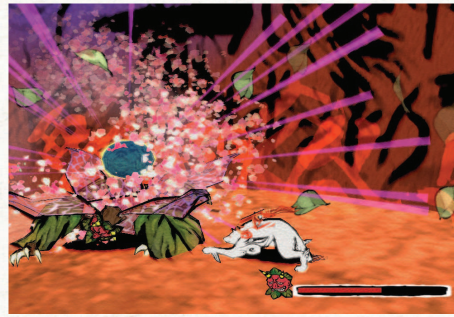
Bu basit ve sade girişi özellikle seçtim dostlar. Hani aklımdan "sanatla eğlencenin tepesi, Everest'i, Empire State'i" gibi veya "ruhunuzu okşayacak güzellikte bir senfoni" gibi abartılı başlıklar da geçti. Lakin hiçbirisi ne Okami'nin o aşırı Japon hissiyatını verebilirdi ne de sadeliğinde yatan ihtişamı anlatabilirdi. Ha öte yandan Japon ne yiyip ne içiyor da bunları yapıyor ve biz yapamıyoruz o ayrı bir soru konusu olsa da oyunun yaratıcısı Hideki Kamiya'nın zihninin çoğumuzdan farklı çalıştığı kesin. Tabii bunu 11 yıl önce yapmış olması da ayrı koyuyor, yalan değil kendisini kıskandığım. Zira hem bir çizer hem de oyunlara düşkün birisi olarak neresinden baksam bayağı bayağı başyapıt bu. Üstelik ne eğlencesinden ne de büyüsünden gram yitirmiş aradan geçen zamanda. Az uzattım girişi ama idare edin keza oyunun kendisi de upuzun böyle masal anlatır gibi bir girişle açılıyor ve nereden baksanız ilk yarım saatte hiçbir şey yapmıyorsunuz ama bu yavaşlık ve ağır kanlılık oyunun geneline de geçtiği için baştan alışmanız devamını da getirmeniz için elzem bir durum. Tıpkı oyunun farklı görsel stiline alışmanız gerektiği gibi.

## E bu hiç eskimemiş

Okami PS2'nin o hep öve öve bitiremediğimiz altın çağından bir yadigâr aslında ve isterse üstünden 80 yıl geçsin halen güzel gözükecektir. Bunun en büyük sebebi foto-realistik grafikler yerine fırça darbeleriyle dış hatları belirlenip suluboyayla boyanmış gibi görsellere sahip olması. Özellikle geleneksel Japon resminin belirleyici özelliklerinden olan bu teknik bir oyuna ancak bu kadar yakışabilirdi. Oyundaki hemen her şey üç boyutlu olsa da dış hatlarının ustaca boyanması ve becerikli modellemeleri sayesinde canlanmış çizimler gibi duruyorlar. Zamanında göze daha yumuşak gelen bu görsellik, teknolojinin işin içine girmesiyle 4K olarak yenilenip daha bir keskinleşmiş. Ama bu yenileme kare oranlarına yansımamış ve oyun 30 fps'de kilitli ve belki böylesi daha iyidir. Siz yine de modcuları takip edin zira bir 60 fps modlamasının eli kulağındadır.

Ne diyorduk? Evet görseller resim gibiydi ve aradan geçen yıllar nasıl bir resmi kıymetlendiriyorsa *Okami*'ye de benzerini yapmıştı. Üstelik bu sefer geniş ekranda o dağları bayırları görmek de ayrı bir güzel. İsteyene oyunun orijinal 4:3 formatında oynama imkânı sunulmuş olsa da kimsenin binlerce lira para bayıldığı ekranında kareye yakın bir görüntüyle bu oyunu oynamak isteyeceğini sanmıyorum.


Kiraz çiçekleri olmadan bir geleneksel Japonya oyunu elbette ki düşünülemez.





Oyun hem PC hem de konsollarda gayet akıcı ve düzgün şekilde çalışsa da halen pop up dediğimiz uzaktaki nesnelerin yakınlaştıkça belirmesi durumu mevcut ve yer yer göze batıyor. Yine de bence lafı edilecek bir sorun değil bu. Zaten oyunda zaman geçirdikçe gözünüz gönlünüz fena halde açılacağı için birçok oyunun tüm çözünürlüktü, fps'ydi, yok efendim motion blur'du gibi dertlerinden azade olmuş şekilde bu resim-dünyanın içinde ruhunuzu dinlendirerek oyunu oynayacaksınız. Hani şu büyükler için olan boyama kitapları var ya işte tam da o ayarda bir terapi sağlıyor *Okami*'nin grafikleri. Sakin, net ve çerden çöpten arınmış, bol yeşillikli (ki o yeşilliği, rengi de biz getiriyoruz zaten dünyaya) ortamlar karanlık, gerçekçi ve kasvetli oyunlara harika bir alternatif olarak gerçekten orijinal olmak neymiş gösteriyor herkese.

## Mürekkep yalamış bir memleket

Peki *Okami* neyi anlatıyor? Japonya'da dere tepe düz gidip, arada sake içip, mayışıp, buz gibi şelalelerde ayılıp, yeri geldiğinde de üç beş düşman kesiyoruz. Cidden bunların hepsini ve çok daha fazlasını yapıyoruz oyunda. Oyunun anlattığı çok daha minimal ve anlamlı bir öykü, devasa büyüklükte sunulmuş. Eski bir efsanenin masalcı nine ağzından aktarılmasıyla başlayan öykü bize gelene kadar bir asırlık bir dönemden geçiyor (ki bizim olaya girişimiz da aynen bu kadar süre geçmiş gibi hissettiriyor) ve barışla huzur içinde yaşayan ülkeye karanlığın çöktüğü bir döneme denk düşüyor uyanışımız. Biz güneş tanrıçası Amaterasu olarak diyara çöken bu karanlığı temizlemek için beyaz bir kurdun bedeninde dünya-

**Oyun güzel HD'leştirilmiş ama öyle bir stili var ki zaten Okami'nin, eski versiyonu verip "HD bu" deseniz inanabilirdik.**

## AMATERASU KİMDİR, NEDİR?

Japon inanışında Güneş birincil derecede önemlidir ve bu nedenle Güneş'in, ışığın ve kâinatın tanrıçası Amaterasu da en kudretli ve saygıdeğer tanrılardan olagelmiştir. Onun kardeşleri Tsukuyomi ve Susanoo ile birlikte, ebeveynleri Izanami ve Izanagi'den kalan, Japonya'yı oluşturan adaları resim çizerek güzelleştirdiği anlatılır. Zaten oyundaki çizim yaparak dünyayı şekillendirme fikri de buradan türemiştir. Amaterasu'nun benzerleri Çin ve Kore mitlerinde görülmüşse de zamanla Budizm ve Taoizm öğretilerinde tutunamamıştır. Güneşe tapmak erken dönem şamanistik inançların çoğunda görülen genel bir durum olsa da Japonya'da halen Amaterasu'ya adanmış tapınaklar ve ufak mabetler halkın yoğun ilgisini toplamaktadır.

ya iniyor ruhani güçlerimizin de yardımıyla temizliğe başlıyoruz. Bu tarz aksiyon macera oyunlarının adeti olduğu üzere ilerledikçe yeni güçlerin sahibi olup daha zorlu düşmanları alt ediyoruz. Oyun bu bağlamda The Legend of Zelda serisinin izlerini takip ediyor, yani aldığınız her yeni özellik size bölümdeki başka bir alanı açıyor ve bu sayede sayısız hazine ve ganimete ulaşıp öyküyü devam ettiriyorsunuz.

Özellikler demişken burası önemli. Zira bu oyunda büyülü fırça tekniklerimiz yardımıyla bulmacaları çözüp savaşlarda öne geçiyoruz. Şöyle ki oyun esnasında bir tuş yardımıyla görüntüyü dondurup göğe bir yuvarlak çizdiğinizde güneşi getirmek veya bir yarım daireyle ay çizip geceye geçmek mümkün. Takımyıldızların eksik parçalarına bir nokta vuruşu yapıp yıldız yaratmakla aynı noktayı toprağa vurduğunuzda yerden ağaç çıkarmak aynı hareketin bambaşka kullanımlarına denk düşüyor. İlerleyen kısımlarda rüzgâr estirmekten, ağaçları çiçek açtırmaktan, çeşitli objeleri tamir etmeye, oradan da bir bomba yaratmaya kadar giden yetenekler emrinize sunuluyor. Bu da benim *Okami*'yi kıskandığım ikinci kısım zaten. Yani tanrısal güçlerle donanıp doğanın akışına yön verebilmek, hayatı etkileyebilmek o kadar cezbedici ve zihni büyüsü altına alan yetenekler ki inanın çoğu zaman parmağımı şöyle bir kaydırışımda insanları susturabilsem ya da trafikteki arabaları bir rüzgârla uçurabilsem dediğim olmuştur. İstanbul trafiği tabii bu dediğim ki ara sıra güzel fırtınalar olmuyor değil burada da. Kendilerini seviyoruz. Bir de sizle takılıp bu fırça tekniklerini öğrenmeyi kafasına koyan minyatür ressam Issun var. Onun oyundaki görevi hem ortamı daha neşeli kılmak hem de oyun mekaniklerini oyuncuya anlatmak. Kendisinin bolca muzır diyaloğu ve yan karakterlere takılmaları olmasa *Okami*, hiç konuşmayan bir ana karaktere sahip bir oyun olarak önemli bir renginden mahrum kalırdı. Belki başlarda bu kadar konuşması sinirinizi bozacak olsa da zamanla onun yol arkadaşlığına fena halde alışacağınızı belirtmek isterim.

Bu arada oyun uzun arkadaşlar, her şeyi bulup toplayayım derseniz rahat bir 60 saat gömmek durumundasınız, normal şekilde bitirmekse bir 40-45 saat arası tutacaktır. Bu arada oynanış da pek eskimemiş ve halen çatır çatır oynattırıyor oyun kendisini. Birazcık kamerada yamukluklar var ama onun dışında özellikle fırça mekanikleri hem PS Move hem de fare kontrolünden epey bir nemalanıyor. Yalnız PS Move fırça darbeleri için ne kadar elverişliyse genel kontroller için de o denli kullanışsız, bunun yanında klavye fare kombinasyonu şaşırtıcı derecede iyi çalışıyor ve oyunu PC sahipleri için daha alınası kılıyor. Onun harici klasik gamepad'le oynamak halen oyun için en iyi seçenek. Müziklerse hemen hiç rahatsız etmeyen bir şekilde geleneksel Japon ezgilerini arkadan tıngırdıyorlar. Hem açık bölgelerde gezerken hem de savaşlarda olayla gayet uyumlu melodiler çalınacak yani kulağınıza.

### Şöyle rahat rahat yerleşin koltuğunuza

Zira belirttiğim gibi oyun gerçekten uzun. Bu uzunluğun bir nedeni fast travel seçeneğinin biraz zahmetli olması ve ona kasmak yerine dünyayı tabanvayla tavaf etmek daha kolayınıza geliyor ilginç şekilde. Ki öyle yapmanız da avantaj olur çünkü hemen her köşede bir sır giz ya da yardım edilip sevap point kazandıracak bir köylü çıkıyor karşımıza. Eh benim de patilerim armut toplayamadığı için neyse derdin bakar buluşturur çözeriz vatandaş deyip Japonya'yı kat ediyorum komple. Bu devasa yolculuk yer yer geri döndürüp başka rotalardan ilerlemeyi gerektirdiği için ufaktan sıkılmalar oldu bende ama neyse ki manzaralar çok güzel ve aralarda üç beş düşman tokatlamak da gamepad elimde uyuklamaktan alıkoydu beni. Kimileri bunu bir tempo sorunu olarak görebilir,

Köylerinde her işe koşan bir Amaterasu dolanıyor, değerini bilmiyorlar.



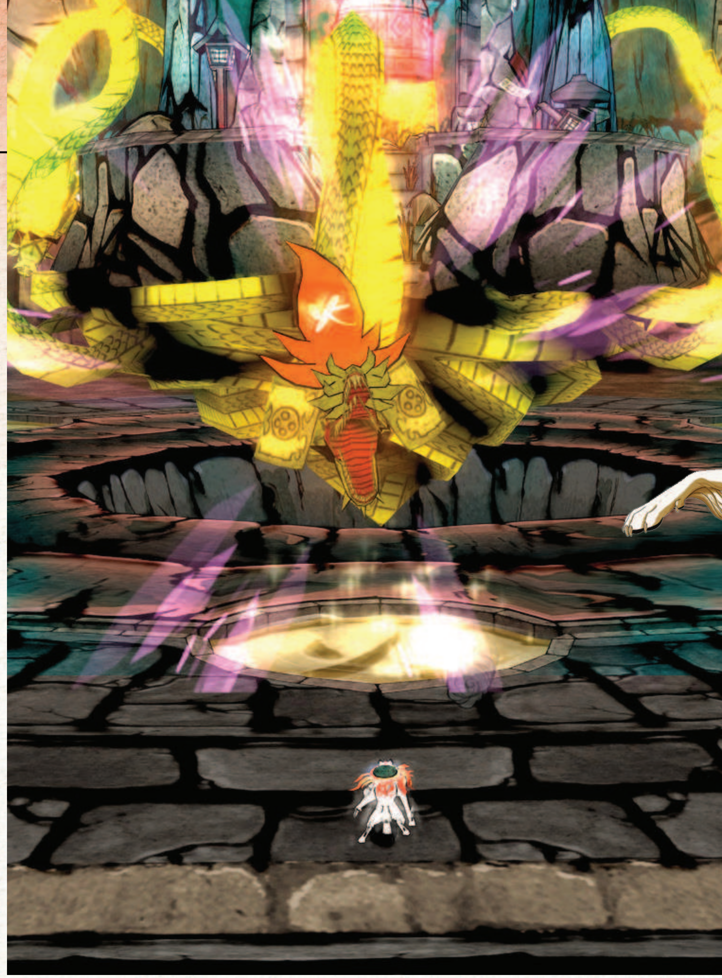




"Resim gibi manzara" tabiri tabii fırçayı alıp boyanabilen bir oyunda farklı anlamlar kazanıyor.

## ŞİNTOİZM VE JAPON MİTLERİ

Japonya'nın geleneksel inanışı olarak kabul gören Şintoizm tek bir tanrıdan ziyade bir tanrılar topluluğuna inanıp hürmet göstermeyi, onları doğa ve insanla bir bütünlük halinde görmeyi merkezine alır. Bu tanrılar havayı, suyu, toprağı, çiçeği böceği temsil ederler ve temsil ettikleri her neyse onunla ilgili olan tapınaklara sahiptirler. Nüfusunun yalnızca %16,2'si tekil ya da çoğul tanrılara inanan Japonlar bunun yanında Şintoist gelenekleri de büyük oranda sürdürmektedirler. Zira bu tören ağırlıklı bir inanıştır ve illa ki ona dâhil olmadan da kutsama vesaire isteyebilirsiniz tanrılardan doğru adağı ve ritüeli sunduğunuz taktirde. Okami'de karşımıza çıkan pek çok tanrısal varlık da bu zengin mitolojik mirastan esinlenip yaratılmış ve oyundaki karakterleri az çok efsanelerdeki kişiliklerini yansıtmaktadır.







- Upuzun ve doyurucu öykü
- İçinde milyon tane sırlar barındıran, geniş bir dünyası var
- Dövüş sistemi keyifli ve yaratıcı
- Fırça dinamikleri halen çok iyi çalışıyor
- Büyüleyici ve masalsı atmosfer
- Müzikleri de sizi alıp götürse de...
- O şiir gibi görselliğin benzeri bir daha gelir mi bilmiyorum doğrusu

**—**

- Kamera zaman zaman karakteri kaçırıyor
- Yavaş ilerleyişi kimilerine sıkıcı gelebilir
- Eşya kullanımı ve bazı tuş yerleşimleri hantal ve zamanın gerisinde kalmış

**9**

**SON KARAR**

Zamanının tüm destansı özelliklerini görsel olarak elden geçmiş bu sürüme de yansıtıyor.

# İçinde heyecan ve eğlence de barındıran, değişik bir tip meditasyon gibidir Okami.

lakin ben *Okami*'nin bu ağır ilerleyişini ve meziyetlerini zamana yayarak oyuncuya sunmasından çok hoşlandığımı belirtmek isterim. Zaten senaryo epey uzun olsa da esprili yaklaşımı ve yaklaşık 3-4 kere bitti hissiyatı yaratıp sürprizlerle yoluna devam etmesiyle çok çok başarılı ve epik bir macera hissini de dibine kadar veriyor.

Öyle ki Issun'un deyimiyle Ammy her bir yeni güç kazandığında düşmanları onun karşısında ezilmek yerine daha da kompleks oyun mekanikleriyle karşısına dikiliyorlar ve oyunun sonlarına doğru harbi harbi bir tanrı gibi hissetmeye başlıyorsunuz. İşin güzel yanı elinizdeki fırça mekaniklerini ahaliyi şaşırtmak ve korkutmak için de kullanabiliyorsunuz. Köylüler karşılarındaki ağaç birden çiçeklenince şaşırıp sevinirken, aniden esen rüzgâr veya patlayan bir bomba sayesinde ürküp kaçınıyorlar. Tabii bizim esas meselemiz yayılan karanlığın kaynağını bulmak ve yok etmek olduğundan köylüleri trollemekle çok da vakit kaybetmemenizi öneririm. Yol uzun ve yolculuk da bin bir türlü engelle dolu olacak.

## Dünyayı kurtarmak

Bir de grafiği, oynanışı filan boş verin de bu oyun "iyi" arkadaş. Yani oyun olarak muhteşem olmasının yanında duygu olarak da insanı iyiliğe güzelliğe teşvik ediyor olmasından bahsediyorum. Zira benim şahsi fikrime göre gerçek iyilik son boss'u kesip dünyayı kurtarmak değildir, geride bıraktığınız dünya yine yıkım ve felaket doludur çünkü, aslında kurtulmamıştır. *Okami*'de durum öyle değil. Burada karşınıza çıkan kuşları, hayvanları besleyebiliyor, solmuş ağaçları çiçek açtırıp milletin bahçesindeki turpa varana kadar sulayıp yeşertebiliyorsunuz. Bu küçük küçük iyilikler, birinin çamaşırını asması için bir dal oluşturmaktan kendine güveni olmayan bir ayyaştan cesur bir savaşçı yaratmaya kadar çeşitlenirken, oyuncu da gözlerinin önünde dünyanın kendi çabalarıyla güzelleşip değiştiğini görebiliyor. Bu öyle eşsiz bir tatmin hissi ki açıklayabilmem için tarla sulayıp, toprağa bir şeyler ekmiş olmanız veya bir hayvanı bebekliğinden itibaren yetiştirmiş olmanız gerekir. Çünkü dünya bizim evimizse onun düzgün kalmasına yaptığımız her küçük iyilik karşılığını ruhumuzda bir huzur penceresi açarak bulur. İşte gerçek "dünyayı kurtarmak" budur. Yeşertmek ve büyütmektir. Öyle düşüncesi sana uymuyor diye birilerini asıp kestiğinde dünya kurtulmaz ya da kalıcı olarak değişmez. Evet, burada da kötülüğün kaynağından beslenen şeytanları, zebanileri dövüyoruz ama onun bir on misli kadar çabayı da dünyayı yeniden yeşertmek için gösteriyoruz ve sırf bu bile *Okami*'yi benim gözümde diğer oyunlardan ayıran çok önemli bir fark. İyi ki HD versiyonu çıktı dediğim oyunlardan birisi *Okami* ve her konsol devrinde yeniden yapılsa yeniden oynanır. Öyle zamansız ve ölümsüz bir başyapıt kendisi.

**TÜR:** Aksiyon / Macera **YAPIM:** Clover Studio **DAĞITIM:** Capcom **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Steam, PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** okami.wikia.com

# PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

# PUBG

## ERKEN ERİŞİM OYUNLARININ YÜZ AKI

YASİN İLGÜN

Ortalığı kasıp kavuran ve Steam'de kırılmadık rekor bırakmayan PlayerUnknown's Battlegrounds sadece dokuz ayda erken erişimden çıkmayı başardı ve tam sürümüne geçti. Hem de öyle bir iki tane tırı vırı yenilikle falan da değil, oyunu baştan aşağı değiştiren mekaniklerle yaptı bu geçişi.

PlayerUnknown mahlasıyla tanıdığımız, oyunun baş geliştiricisi **Brendan Greene**, 2013'te, o dönemlerde *ARMA II*'nin bir modu olan *DayZ*'ye Battle Royale isimli bir mod geliştirdi (Modception!). Greene daha sonra Battle Royale modunu hem *ARMA III*'e uyarladı hem de *H1Z1'in King of the Kill* modunda görev aldı. Nitekim bu oyunların yapımcılarıyla Greene'in vizyonu bir türlü tam olarak ortak nokta bulamadı. Ardından Güney Kore merkezli Bluehole Studios, PlayerUnknown'a ulaştı ve ona tam özgürlük sunacaklarını, ondan bir Battle Royale oyunu istediklerini söylediler, böylece Mart 2017'de PUBG ile tanışmış olduk.

PUBG'de nihai amacımız olabilecek en net şekilde ortada: Son hayatta kalan olmak. En fazla 100 kişiye karşı verdiğimiz bu hayatta kalma savaşına bir uçakta başlıyoruz ve silahsız, cephanesiz bir şekilde paraşütle oyun alanına atlayış yapıyoruz. Silahlanıp, zırhlanıp, araç gereç toplayıp koca haritada son hayatta kalan kişi olmak için uğraşıyoruz. Tabii elektrik duvarı da sürekli olarak daralıyor ve hayatta kalanları bir merkezde topluyor. Haliyle çatışmalar kaçınılmaz hale geliyor.

## BU SEVİYEDE BAŞKA HİÇBİR OYUNDA BÖYLE SİLAH ÇEŞİTLİLİĞİ YOK

İlk etapta kulağa herhangi bir Battle Royale modu gibi gelse de PUBG'yi diğerlerinden ayıran fazlasıyla detay var. Bunlardan ilki 1.0 güncellemesi, yani tam sürümle karşımıza çıkan hareket mekanikleri. Oyun bize harika bir hareket özgürlüğü sunuyor. Bu türdeki başka hiçbir oyunda dikey hareket özgürlüğüne sahip değiliz örneğin, ancak PUBG'de pencerelerden atlayıp, duvarları tırmanabiliyoruz. Bu animasyonlar da oldukça akıcı ve yarısında iptal edilebiliyorlar. Yani duvara tırmanıyordum düşman sıkmaya başladı animasyonu iptal edemedim öldüm diye bir durum yok. Diğer rekabetçi oyunlarında böylesine akıcı ve dengeli hareket mekanikleri hatırlamıyorum. Hatta bu mekanikler sayesinde oyunun gerçeklikle arcade arasındaki gidiş gelişleri de sağlam bir raya oturmuş.

Gelelim PUBG'yi diğerlerinden ayıran bir diğer önemli farka. Silah ve silah modifikasyon çeşitliliği rakipsiz. Hatta bunu sadece Battle Royale türüyle de sınırlandırmayalım, zira bu kadar çok sayıda silah sunan aksiyon oyunu galiba yok. Üstelik bu silahların hepsi farklı bir kullanış hissine sahip. Aynı mermiyi ve teçhizatı kullanan iki taarruz tüfeği bile en sıradan oyuncunun bile fark edebileceği farklılıklara ve hissiyata sahip.

Silah çeşitliliğinin yanı sıra bu silahları sayısız eşyayla modifiye edebiliyoruz. Çeşit çeşit dürbünler, nişangahlar, daha çok mermi tutan şarjörler, hızlı şarjörler, mermi askılıkları vb. derken liste uzadıkça uzuyor. Bunca teçhizat da sırf şov olsun diye oyuna eklenmemiş. Her biri silahınızın kullanımı etkiliyor. Oyunda uzmanlaşmak için her şeyden önce tarzınızı belirlemeli ve favori silah kombinasyonunuzu seçmelisiniz. Tabii ki neredeyse tüm silahları öyle ya da böyle iyi kullanabilmeniz gerekiyor ancak kazanma şansınızı artırmak istiyorsanız bu komboyu sağladığınız an özgüveniniz tavan yapmalı.

PUBG, türü gereği diğer nişancı oyunları gibi sürekli aksiyon sunmadığı için eliniz çabuk soğuyabilir. İlk maçınızdaki nişan alma yeteneklerinizle ikinci maçınızdaki arasında dağlar kadar fark olabilir. Bu sebeple oyun ekstradan dikkat istiyor. Duo ya da dört kişilik bir takımda oynuyorsanız da hemen bir sınıf dağılımı yapın. Eşyalarınızı paylaşmak konusunda kararsız kalmayın. Ekibinizden birisi sizden daha iyi bir keskin nişancıysa bırakın Kar 98 ve 4x'i 8x'i o alsın. Duo ve dört kişilik modların birer takım oyunu olduğunu unutmayın. Takım arkadaşları arasındaki bu tip minik bencillikler ve tartışmalar dikkatinizi dağıtabilir. Haliyle pür dikkat oynamanız gerekirken o küçük dikkat kaybı yüzünden oyuna erkenden veda edebilirsiniz.

Oyunun bir diğer harika yanı da her ne kadar çatışma tabanlı olsa da bir hayli stratejik olması ve takım oyununa teşvik etmesi.



**AŞAĞI İN, HERKESİ ÖLDÜR VE HAYATTA KAL. FORMÜL BASİT, AMA OYUN KESİNLİKLE DEĞİL.**



Hatta raunt tabanlı çatışma oyunlarından bile daha fazla takımdaşlık gerektiriyor. En başta oyunun iki haritası da kocaman ve mekânlar, bölge tasarımları, her şey değişik. Efendime söyleyeyim CS:GO'daki gibi "uzunda", "B kapısında", "alt tünelde" gibi basit ifadelerle düşmanın yerini takım arkadaşlarınıza aktaramıyorsunuz. Hem ana yönlere hem de ara yönlere hâkim olmanız gerekli. Tabii mesafe ölçümünü de doğru yapmak şart. PUBG oynarken arkadaşlarımdan sık sık "abi adam ağacın arkasında", "adam tam önümüzde", "karşımızdan dört kişi geliyor" gibi şeyler duyuyorum. Eminim siz de arkadaşlarınızla oynarken böyle düşman belirtmelerine maruz kalmışsınızdır ya da belki de bu bahsettiğim kişi direkt sizsiniz, kim bilir? Halbuki "kuzeybatıdan, iki yüz metre uzaklıkta, üç düşman bize yaklaşıyor" diyerek kafalarda hiçbir soru işareti bırakmamak mümkün, değil mi? :)

Oyuna yaklaşık 500 saatini vermiş biri olarak ara ara böyle tavsiyeler de sıkıştıracağım, umarım kusuruma bakmazsınız.

Bu tip birden fazla türü birbirine karıştıran oyunlar genelde bir noktada büyük falsolar verirler ancak PUBG için bu durum da söz konusu değil. Bir nişancı/çatışma oyununda araç sürmek genelde işkencedir. Araçların kullanımı insanı hayattan soğutabilir. Bu noktada tabii ki Battlefield serisini hariç tutuyorum, ancak DayZ'den H1Z1'e, Ghost Recon: Wildlands'e kadar pek çok oyunu aklıma getiriyorum. PUBG'nin araçları kusursuz değil tabii ki, özellikle eski sürümlerde araçların saçma sapan hataları mevcuttu. Toros'la yükseklere sıçrama hatası vardı yahu. Ancak 1.0 sürümüyle bu hataların hiçbirine denk gelmediğimi belirteyim. Hatta iki takımın araçlarının yan yana denk gelmesi ve o anki çatışmanın verdiği haz muhteşem oluyor. Hele ki kazanan tarafsanız düşmanlarınızın çaresizlik içerisinde yanan arabadan çıkmaya çalışırken patlamasını izleyebiliyor ve kötü adam gülüşü yapabiliyorsunuz. İnsan yine de biraz daha fazla araç seçeneği olsa keşke diyor. Bu noktada da yine minik bir tavsiyede bulunayım: Bir araca atlarken deposu ne kadar dolu ve sizi ne kadar koruyabilir hemen bakıverin. Motora biniyorsanız da takla atma riskinizin çok yüksek olduğunu ve en olmadık yerde takla atıp bir anda mermi mıknatısına dönüşebileceğinizi unutmayın.

Oyundaki sağlık ve zırh sistemi de diğer tüm sistemler gibi öğrenmesi kolay ve ziyadesiyle pratik. PUBG'de üzerinize aldığınız koruma eşyaları size ekstradan can sağlamıyor, sadece zırhınızın seviyesine göre aldığınız hasarı düşüyor. Zırhların da bölgesel koruma sağladığını belirteyim. Bacaklar, kollar, boyun gibi bölgeler herhangi bir ek koruma sunmuyor. Yelek ve kask olmak üzere iki zırh seçeneğimiz var ve bu iki zırhın da üçer seviyesi var. Üçüncü seviye olanları bulmak büyük şans işi olsa da ikinci seviye zırhlar da iş görüyorlar. Ancak tek başınıza oynuyorsanız ikinci seviye kask sizi keskin nişancı mermilerinden korumaya yetmeyecektir.

Canımızı toparlamak içinse iki seçeneğimiz var. Can basan sağlık araçları, yani bandajlar, sağlık kitleri ve ilk yardım çantaları. Can yenileyici olanlarsa enerji içecekleri ve ağrı kesiciler. Bunlara ek olarak uçakların attığı kutulardan düşen adrenalin iğnesi de bulunuyor ki kendisi oyundaki en sağlam can eşyası olur. Can basmayı kısayol tuşlarıyla yapmak çok önemli, zira güvenli bölgenin dışında kaldıysanız olabilecek en kısa sürede can yenileyip koşmaya devam etmeniz gerekiyor. Bazen bir saniyelik fark sizin hayatınızı kurtarabiliyor. Sistem çok basit olmasına rağmen oyunun sunduğu diğer tüm adrenalin artırıcı olaylar sayesinde eliniz ayağınız birbirine dolaşabiliyor. Haliyle bu kadar basit bir sağlık sistemini doğru şekilde kullanabilmek bile tecrübe gerektiriyor. PUBG'nin keyifli yapısının arkasında bu tip küçük şeylerin bir araya gelip büyük bir tecrübe oluşturması da bence hatırı sayılır bir etken.

## "ŞİMDİLİK" 2 HARİTA

Oyunda şu an iki harita var ve üçüncüsü de yolda ancak ne zaman çıkacağını bilemiyoruz. 2018 içerisinde mod

## KİM BU PLAYERUNKNOWN?

DayZ'nin altın çağını yaşadığı dönemde mod içinde mod yapan Brendan Greene aslında bir oyun geliştiricisi bile değildi, serbest çalışan ve ay sonunu getirmeye çalışan bir grafik tasarımcısıydı. Üzücü bir boşanma döneminin ardından kendisini DayZ ve ARMA'ya veren Greene geliştirdiği modlarla önce Sony'nin kapısını araladı ardından da PUBG'yi geliştireceği Bluehole'a geçiş yaptı.

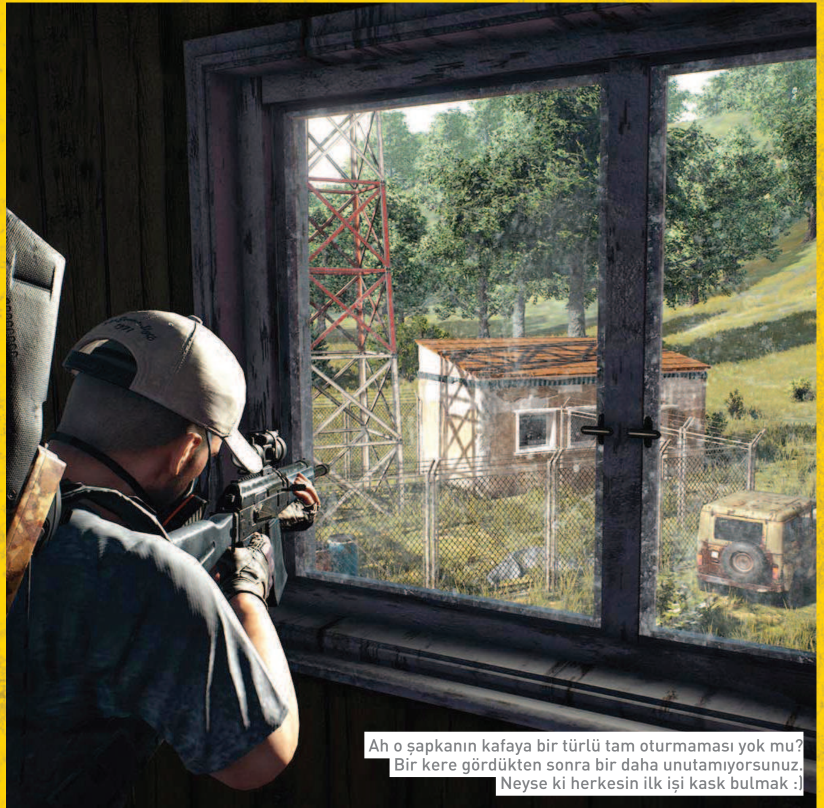
## BLUEHOLE

Dünyada satış rekorları kıran oyunun başındaki isim bir oyun tasarımcısı değil demiştim. Peki arkasındaki şirket Bluehole ne kadar tecrübeli? PUBG'den önce şu ana kadar sadece TERA isimli bir oyun çıkarmışlardı. Kim derdi ki iki tecrübesiz isim oyunculara böyle bir macera sunacak ve üstüne kırılmadık rekor bırakmayacak?




1.0 sürümüyle birlikte gelen yeni giriş ekranı da oyuna bambaşka bir hava kattı. O bitmemişlik hissi gitti ve "PUBG artık tam bir oyun" dedirtmeyi başardı. Bir de harita seçme seçeneği olsa...





Ah o şapkanın kafaya bir türlü tam oturmaması yok mu? Bir kere gördükten sonra bir daha unutamıyorsunuz. Neyse ki herkesin ilk işi kask bulmak :)


Her ne kadar aylardır Erangel'de oynasak da Miramar'ın görsel olarak Erangel'i solladığını kabul etmek gerek.



desteğini de getirmek istediklerini biliyoruz, yani yakın gelecekte PUBG için pek çok yeni harita olabilir. Erangel ve Miriam adlı bu iki haritadan ilki bir adada geçiyor. İkincisiyse ünlü çöl haritası. İki haritanın da tasarımları başarılı ve hayat dolular. Şehirlere alışmak ilk başlarda zaman alsa da bir süre sonra nerede hangi bina var, en güzel sote yeri hangisi öğreniyorsunuz. Her maça bir uçakta başlıyoruz ve uçağın rotası da her seferinde farklılık gösteriyor. Uçağın rotasını takip etmek; hangi bölgede neler olup bitiyor kestirebilmek ve sağlıklı bir başlangıç yapmak için bir hayli önemli. Erangel için konuşmak gerekirse okula, askeri üsse ya da Pochinki'ye inip ilk dakikadan çatışma arayabilirsiniz. O kaostan zaferle çıkarsanız ısınmış oluyorsunuz. Şahsen popüler bölgelere inip herkesin çatışmasını izleyip, ardından sağ kalan son gruba ya da kişiye dadanmayı sevenlerdenim. Zira o son kalan grup ya da kişi o bölgenin tüm değerli eşyalarını da üzerinde taşıyor ve sizin varlığınızdan da bihaber oluyor. Bu plan her zaman işe yaramıyor tabii ama yaradığı zamanlarda da oyuna sağlam bir şekilde başlatıyor. Hele ki bu savaş ganimetleri arasında 4x ve üzeri bir dürbün, efendime söyleyeyim tüfekler için susturucular falan mevcutsa değmeyin keyfe.

PUBG'nin sunduğu bol çeşitlilik, geniş harita ve akıcı oyun mekanikleri sağolsun pek çok farklı oynayış tarzı ortaya çıktı. Eşya toplamak için güçlenmiş bir gruba pusu kurma, bileğine güvenerek Rambo gibi gezme, yanı başında olan çatışmalara bile salça olmadan izleme, elit bir askeri tim gibi hareket etme aklıma gelen ilk çeşitler. Tabii tüm bu kategorileri güvenli oynamak ve cengâver oynamak gibi iki başlık altında da toplayabiliriz ancak bu tarzların hepsinin artıları ve eksileri mevcut. Battle Royale türünün ikinci büyüğü H1Z1 bize bu kadar detaylı seçenekler sunmuyor ve hatta kısıtlı mekanikleri bizi bir metaya uymaya zorunlu bırakıyordu örneğin.

Bana ve PUBG övgülerime bu noktaya kadar sabreden Oyungezerler, merak etmeyin oyunu ne kadar sevsem de eksilerini görmezden gelecek değilim. Herkesin dilini yakan optimizasyon sıkıntılarından önce değinmek istediğim ayrı bir konu var. Oyunun fizik motoru yeterlilik sıkıntısı çekiyor. Öncelikle binaların hasar almıyor oluşu benim canımı sıkıyor. Bana kalırsa bu bir eksiklik ancak oyun bunu hiçbir zaman vadetmediği için kimseler de konuşmuyor yahu. Halbuki böyle bir hasar sisteminin beraberinde getireceği stratejik derinlik PUBG'yi kendi türünün kusursuz bir örneğine dönüştürebilirdi. Yine bazı ağaçların ve direklerin, tahtadan yapılma kulelerin hasar görmüyor oluşu da benim adıma oyunun bütünlüğünü bozuyor. Çalılara molotof kokteyli attığımda o çalıların yanıp yok olmasını isterdim. Oyunda kamuflaj ve bu tip çalılara pusmak sık yapılan bir şey ve hele ki oyun sonu açık ve bol çalılı bir alana denk geliyorsa molotof kokteyline yepyeni anlamlar yüklenebilirdi. Oynanışı renklendirecek bu tip fiziksel detayları es geçmeleri ve sadece en kolay olanları (yeni hareket mekanikleri hariç) biraz düşündürücü. Öte yandan da şu an sahip olduğumuz özellikleri sadece dokuz ayda elde ettik. Belki bunlar da yoldadır?

## OPTİMİZASYON ÇOK DAHA İYİ AMA YETERLİ Mİ?

PUBG'nin en büyük karın ağrısına geldi sıra. Erken erişime açıldığından beri bu sıkıntı bir türlü tamamen çözülemedi. Oyunun tam sürümü çıktı ve hâlâ da kısmen devam ediyor. Çok güçlü sistemler stabil performans göstermekte zorlanıyor, ortalama sistemler tatmin edici bir sonuç verebiliyor. Oyun ağırlıklı olarak işlemci üzerinden çalışıyor ve bunu da yine ağırlıklı olarak tek çekirdek üzerinden yapıyor.

Şu ana kadar oyunu beş farklı sistemde denedim ve düşük seviye sistemlerde bile yeterli fps alabildim. Tabii yeri geldiğinde fps'nin 30'un altına düştüğünü inkâr etmeyeceğim ancak deneme yanılma yöntemiyle ortalamanın altında kalan oyun PC'lerinin bile PUBG'yi oynatabildiğini gördüm. Bununla birlikte doğru olan oyuncuların bu tip problemlerle yüzleşmek zorunda kalmamasıdır ancak nedense bu tip sıkıntıları artık tolere eder hale geldik.

PUBG Corp. şu ana kadar verdiği sözleri harfiyen yerine getirdi ve optimizasyon konusunda da iyileştirme çabaları devam ediyor. Oyun şu an az çok devam eden bu tip sıkıntılarına rağmen çok iyi bir çıkış yaptı ve diğer battle royale oyunları arasında hem içerik kalitesiyle hem de oyuncu sayısıyla rakipsiz bir konumda. Denemek için erken erişiminin bitmesini bekleyenlerdenseniz daha fazla beklemenize gerek yok.

## XBOX ONE VERSİYONU

PC oyuncuları için yaklaşık dokuz aydır erken erişimde olan ve resmi çıkışını yapan PUBG, 12 Aralık'ta Xbox One'ın erken erişim programı Game Preview'da da açıldı. Bununla birlikte Xbox One sürümünün şu an için sınıfta kaldığını söyleyeyim. Performans sıkıntıları, grafiklerin kalitesiz durması, uzun yükleme süreleri ve bağlantı hataları derken mevcut haliyle oynanabilir durumda değil.

## ÜÇÜNCÜ HARİTA

Erangel'i (ilk harita) ve Miriam'i (çöl haritası) takip edecek üçüncü bir harita daha var. PUBG Corp. üçüncü haritayla ilgili pek bir şey paylaşmadı ancak konsept değişmezse sıcak çöllerden karlı havalara geçiş yapacağımızı biliyoruz. Topladığınız beyaz kıyafetleri üç beş jeton için kenara atmayın. O beyaz kamuflajlar da elbet lazım olacak :)





**1.** Okula inecek kadar çılgınsanız elinizin çabuk olması gerekli. Hemen silahlanmak ve gerektiğinde mevzudan kaçabilecek noktaları ezbere bilmek şart.

**2.** Bir diğer çılgınlık da askeri üsse ya da hapishaneye atlamak tabii. Buralarda eşya bol olduğu için sizinle birlikte bir sürü oyuncu da bu bölgeye iniş yapacak. Silah bulun ve ıvır zıvırla uğraşmayıp soteye yatın. Bırakın herkes birbirini yesin. Siz son kalan ve yara saranları temizleyin.

**3.** Uçağın uğramayacağı noktalarda oyuncu olma ihtimali de haliyle azalıyor. Araç bulup hemen bu istikametlere doğru gaza basmak ve sessiz sakin eşya toplamak da iyi bir plan. Ancak güvenli bölgenin dışında kalma ihtimaliniz de bir hayli artıyor.

**4.** Büyük köprülerden arabayla geçmeye çalışmak bir intihar görevidir. Bu sebeple tekne kullanmak, eğer tekne yoksa dereyi yüzerek geçmek hayatta kalmak için en akıllıca karar.

**5.** Pochinki, Georgopol ve Yasnaya Polana gibi büyük kasabalarda tedbiri elden bırakmayın. Kasabadaki son grubu öldürdük diye düşünüyorsanız Murphy Kanunları'nı hatırlayın. Ölen son grup siz olmayın.

**6.** Uçağın başlangıç ve bitiş rotasını bilmek oyunun ilk etabında hayatta kalmanız için elzem. Çoğu oyuncu bu detaya dikkat etmiyor. Bu minik dikkat sizi potansiyel çatışmalara hazır tutacaktır.

**7.** Haritanın kuzeydoğu tarafları genelde en sakin olan yerleri (uçak tepesinden, yanından geçmediği sürece). Sakin bir başlangıç için buradaki kasabaları tercih edebilirsiniz.

# REHBER

PUBG kesinlikle karmaşık bir oyun değil ancak iyi sonuçlar almak için ustalaşılması gereken bir sürü minik detaya sahip. Oyuna yüzlerce saatini vermiş oyuncular bile bu minik detayları es geçiyor ve bir zafer kazanana kadar defalarca kaybediyor. PUBG'de son hayatta kalan olmak ve maçı kazanmak için neler yapmalıyız, biraz da bunlardan bahsedelim.

## 1. İYİ BİR BAŞLANGIÇ PLANINIZ OLSUN

PUBG'yi kendi ekibimle değil de herhangi bir arkadaş grubumla oynadığımda ilk fark ettiğim şey inanılmaz plansız oldukları. Başlangıç planı oyunun son bölümlerini bile etkiliyor. Diyelim ki Gatka'ya iniş yapıyorsunuz. Gatka büyük ve küçük olmak üzere ikiye ayrılıyor ve sizinle birlikte bir grup daha iniş yapıyor. Büyük Gatka'ya inmek yerine Küçük Gatka'ya inip burayı hızlıca toparlayın ve gizlice Büyük Gatka'nın dışına yaklaşın. Burada pusup düşmanlarınızı tespit edin, hareketleri takip edin. Onları gafil avlayın. Böylece düşmanlarınız sizin yerinize ortalığı toparlamış olacak ve siz de oyuna düşman elimine ederek, eliniz sıcak başlayacaksınız. Bu planı başka şehirlerde de uygulayabilirsiniz tabii. Önemli olan pusunun zamanlaması.

## 2. DÜŞMANINIZI KANATLARDAN VURUN

Oyunda çatışma patlak verdiği an çoğu oyuncu dümdüz ateş etmek ve yerinde sabit kalmak gibi kötü alışkanlıklara sahip. Her daim pozisyonu en uygun olan kişi düşmana görünmeden onları yanlardan ve hatta mümkünse arkadan vurmaya çalışmalı. PUBG'de düşmanlarınızı çapraz ateşe alabilirseniz o çatışmadan zaferle çıkmanız çok daha büyük olasılık. CS:GO oynamıyoruz sevgili Oyungezerler, harita bizi sınırlandırmıyor. Bunu kullanın. Tabii ki düşmanın da bu klasik ama başarısı defalarca kanıtlanmış taktiği uygulayabileceğini unutmayın.

## 3. EŞYA TOPLAMA İŞİNİ HIZLI TUTUN

Bunun üzerinde ne kadar dursam azdır. Yerde ne var ne yok, "hmmm, bu neymiş" diye bakmayın. İhtiyacınız olan şeyleri daha uçaktayken kafanızda belirleyin ve dikkatinizin dağılmasına izin vermeyin. Hızlı "loot" yapmanın sırrı neyi aradığını bilmek ve el çabukluğundan geçiyor. El çabukluğu zamanla oturacaktır, ancak bin saate yakın oyun süresi olan ve hâlâ her gördüğü şeyi toplamaya çalışan oyuncular ne yazık ki mevcut. Bu siz olmayın. Eşya toplarken alana yakalanmayın ya da daha kötüsü başka birisi gelip sizi vurmasın. Sun Tzu'nun dediği gibi, "hızlı olmak savaşın özündedir".

## 4. ÇATIŞMAYA GİRECEKSENİZ AVANTAJLI OLAN TARAF OLMAYA ÇALIŞIN

Bu da yine sevgili Sun Tzu'dan bir alıntıdır aslında ancak günümüzün tüm çatışma ve strateji oyunlarında işe yarayan bir tavsiyedir aynı zamanda. Çatışmanın şartlarını belirleyen taraf siz olun. Kazanacağınızdan emin olmadığınız bir çatışmaya girmeyin. Riskleri ve bu çatışmanın sizi nasıl ödüllendireceğini iyice bir tartın. İlk ateş eden taraf siz olmaya bakın, düşmanınız bir açıklığa doğru koşuyorsa bırakın yolunu yarılasın ve dımdızlak kalınca ateş etmeye başlayın. Böylece kendinize hata yapma şansı da tanımış olursunuz. Seçenek sizdeyse, hızlı davranmaktansa avantajlı olmaya çalışın.

## 5. OYUN SONUNU NASIL OYNAMALIYIZ?

PUBG'nin en acımasız noktasına geldik. Son güvenli bölgelerdeyiz, alan artık daracık ve taş çatlasa 10-15 kişi hayatta. Bu noktada sakin kalmak belki de en önemli şey. Vücut çılgınlar gibi adrenalin pompalayabilir, biliyorum. Kendinizi bu noktada sık sık bulan biri değilseniz heyecan yapmanız kaçınılmaz. Bu sebeple önce derin bir nefes alın, sırtınızı elektrikli duvara verin ve "alt" tuşuna bakarak sürekli olarak etrafınızı gözlemleyin. Eğer bileğinize güvenmiyorsanız da bırakın önce başkaları çatışsın. Bu noktada susturucuyla bile ateş etseniz herkes yakınınızda olduğu için yerinizi tespit edebilirler. Heyecanlı ve hızlı oynamaya çalışmak yerine sakin ve akıllı oynamak sizi zafere götürebilir.






- Açık ara en iyi battle royale konseptli oyun
- Dengeli ve detaylı oyun mekanikleri
- Zengin silah çeşitliliği ve silah modifikasyonu. Her silahın kendi karakteri var!
- Detaylı, ancak öğrenmesi oldukça basit oyun mekanikleri.
- Birkaç istisna hariç başka hiçbir nişancı oyununun sunamadığı adrenalin ve heyecan
- Parayı basan düdüğü çalar değil. Mikro-alışveriş sadece kozmetik için.
- Maç bulmak günün her saati çok kolay
- Türkçe arayüz

—

- Optimizasyon konusunda ilerlemeler kaydedildiyse de pek çok oyuncu hâlâ fps'den çok çekiyor
- Hileciler can sıkıcı sayıda
- Aktif saatlerde sunucu performansları dibi görebiliyor

8+

**SON KARAR**

Bu kadar çok kişi tarafından oynanması tesadüf değil.






**TÜR:** Battle Royale **YAPIM:** Bluehole Studio Inc., PUBG Corporation **DAĞITIM:** PUBG Corporation (PC), Microsoft (Xbox One)
**DİJİTAL İNDİRME:** 69 TL (Steam), 78 TL (Playstore), 119 TL (XBL)
**DAHASI İÇİN:** pubg.gamepedia.com

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** KING Art ○ **DAĞITIM:** THQ Nordic ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 53 TL (Steam), 119 TL (PSN), 85 TL (XBL)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-bm

# BLACK MIRROR

## Helvasını yemeye hepinizi bekliyoruz

ESER GÜVEN

Abicim siz kafayı mı yediniz, manyadınız mı? Benim şahsen en beğendiğim macera oyunu serilerinden biri olan *Black Mirror*'ı yeni nesle sevdirmenin yolu gerçekten bu mudur? O güzelim klasik point n' click macera oyununu alıp bir gudubete dönüştürmek midir? Şu kontrolleri tasarlarken hiç mi *Syberia 3* faciasından ders almadınız, adamların canı çıktı oyunu adam edeceğiz diye. Hani oyun alakasız bir firmadan çıkmış olsa yine anlarım. Ortada hem KING Art gibi son derece başarılı macera oyunları geliştiren bir isim, hem de serinin isim hakkının sahibi THQ Nordic var. Dolayısıyla ortaya bu şekilde oyunun mirasına ihanet eden bir oyun çıkmış olması canımı çok sıktı.

Biliyorsunuz ben bazen sonda söylemem gereken şeyi başta söylüyorum ama bazı oyunlar bunu hak ediyor. 2017 tarihli *Black Mirror*, 2003 tarihli *Black Mirror*'ın eline su bile dökemez. Üzüldüğüm şeyse bir hevesle bu oyunu oynamış olanların *Black Mirror* serisini çok yanlış tanımış olacakları, halbuki inanın bana o seri şu 2017'li oyundan çok ayrı bir atmosfere, çok ayrı bir havaya sahip.



Yaklaş bakayım bahçıvan amcana, görmeyeli ne kadar da büyümüşsün.

### Amaç seriyi canlandırmak mı, gömmek mi?

Bu bir reboot olduğu için hikâye ilk oyunla benzer biçimde, arada çeşitli farklılıklarla ilerliyor. İlk oyunda William Gordon'un ölümünün ardından torunu Samuel rolünde William'ın yaşadığı malikâneye geri dönüyorduk. Gordon ailesi olayın intihar olduğunu düşünse de biz işin içinde farklı şeyler olduğunu düşünüp araştırmaya başlıyor ve bu sırada da cidden korkunç sırları aydınlatıyorduk. Yeni oyundaysa Samuel değil, William'ın oğlu David rolündeyiz ve yine aynı intihar sonrası aynı eve geri dönüyoruz. Bizden önceki Gordon'ları esir alan ve akıl sağlıklarını yitirmelerine neden olan olaylar elbette bizim de başımıza gelmeye başlıyor.

Oyunun teknik kusurlarından önce hikâyesindeki tutarsızlıklardan bahsetmek istiyorum. Sanki ortada kabataslak bir öykü varmış, sağdan soldan gelen parçalar "oldu bu iş" denilerek birleştirilmiş gibi. Örneğin babamızın hayaletini neden çocuk olarak gördüğümüze anlam veremedim, adam çocukken ölmedi ki, biz Hindistan'da yaşarken bayağı da yetişkin bir adam olarak öldü. Bunun sebebi ya açıklanmıyor ya da ben o sırada kontrollere falan küfrederken gözden kaçırdım. Ya da Leah'ın neden normalde bizim gördüğümüz şeyleri göremezken bir iki yerde görmeyi başardığını da anlamıyoruz, bulmaca olsun diye mi? Ayrıca ben bu tür oyunlarda normalde etkileşim kurulamayan, dokunulamayan, incelenemeyen eşyaların hikâyenin bir noktasında bir anda kullanılabilir hale gelmesine de gıcık oluyorum, gereksiz bir kopukluk yaratıyor çünkü.

### Oyuncuların bu kadar beceriksiz olduğunu düşünüyor olamazsınız

Bu oyunun asıl oyuna bir ihanet olduğunu düşünmemin en büyük sebebiyse oynanış cinsi. Ortada gerçekten de uğraştıran, çözülmeyi bekleyen, düşündüren, zorluk yaşatan bir şey yok. Tıklanabilir tüm eşyalara tıkla, konuşurken tüm diyalog seçenekleri seç tarzı bir oynanış bana macera oyunu oynadığımı hissettirmiyor, bulmaca çözmenin verdiği hazzı yaşatmıyor. Üzgünüm. Hoş *The Room* tarzı bulmacaları sevenlere hitap edebilecek içerik mevcut ama benim *Black Mirror*'dan beklediğim şey çok farklıydı.

Oyunun kamerası ve kontrolleri de görmeyi umduğum gibi değildi. Tamam bir şekilde gamepad kontrolleri entegre etmek istiyorsunuz, onu anladım. Ama bu klavye/fare ikilisine önem vermemeniz anlamına gelmiyor. Ben WASD ile yürüyüp rakam tuşlarıyla oynamak zorunda değilim, sen ne demeye oyunun point n' click özelliğini ortadan kaldırırsın ki? Ayrıca sabrımı zorlayan saçma sapan kamera açıları da oyunu daha keyifli hale getirmiyor sevgili King ART. Ha bir de aralara serpiştirdiğin "toplanabilir fotoğraflar" var ya, ı ıh, onları toplamaya teşvik edecek kadar iyi bir oyunla çıkamadın karşımıza.

Anlayacağınız bu oyunda ciddi hayal kırıklığı yaşadım. Halbuki oyunun görsel ve işitsel yanı o kadar iyi, o kadar kuvvetli ki. Yani ortada verilmiş ciddi bir emek var ama sanki iş oynanışa gelince "tamam ya, yeter bu kadar uğraştığımız" denilerek alelacele bir şeyler çıkmış ortaya. Zaten oyun süresi de orijinal oyunun yarısı, hatta üçte biri kadar bir şey. İşte bunu kabullenemiyorum, *Black Mirror*'ın kaderi bu olmamalıydı.



**+**
- Görseller bayağı iyi
- Sesler atmosferi zenginleştirmiş
- Seslendirmeler oldukça başarılı

**−**
- Kontroller bir facia
- Kamera çoğunlukla kafasına göre takılıyor
- Uzun yükleme süreleri
- Oyun süresi kısa

**5**

**SON KARAR**

Black Mirror serisini bu oyunla değerlendirmeyin, bunu bağımsız ve başarısız bir yapım olarak düşünmek hepimize iyi gelecek.

○ **TÜR:** Gizlilik / Aksiyon ○ **YAPIM:** Dynamic Pixels ○ **DAĞITIM:** tinyBuild ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 65 TL (XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 7+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-neighbor

# HELLO NEIGHBOR

## Daha kötüsü gelene kadar en kötüsü bu!

İHSAN C. ASMAN

Küçükken apartmandaki komşularla travmatik sayılacak pek olay yaşamadım ama mahalle maçlarında kaçan topu kulübesi önüne gelince alıp kesen psikopat bir güvenlik bozuntusu vardı. Bizzat benim topu kurban vermedik de arkadaşların durumuna şahit olmak kötüydü işte. *Hello Neighbor* da tam bu kafada başlıyor: Kaçan topu yakalayalım derken psikopatın birine denk geliyoruz, herifin bodrumundan gelen sesler çocuk aklımızı meraka sürüklüyor ve tada! Bundan sonrası hem çocuk hem de biz oynayanlar için tam bir kâbus!

### Komşu değil konşu

Oyunumuz üç bölümden oluşuyor ve yeri geliyor komşuya yakalanmadan bir bodrum katına girmeye, yeri geliyor oradan kaçmaya çalışıyoruz. Geliştiriciler gizlilik-aksiyon ve fizik bulmacalarını merkeze koyan bir oynanışa çabalamış ama pek yapamamışlar maalesef. Berbat ötesi tasarlanmış bölüm ve bulmacalar, hatta iyi tasarlanmış olsalardı bile fiziklerin rezilliğinden gene her türlü sınıfta kalacakları gerçeği, aksayan kontroller ve komşunun yapay zekâsının, onu zeki kılmaktan çok kaçak bir kurbanlık danaya çevirmesi gibi faktörleri bir kenara koyuyorum. *Hello Neighbor*'da o kadar çok oyun kıran bug ve teknik aksaklık var ki, oyunu adamakıllı oynamak zaten pek mümkün olmuyor.

Mesela geçirdiğim altı saatlik işkence seansında pek çok defa, bölümü geçmek için elzem olan nesnelerin envanterden kaybolması yüzünden oyunu ta en baştan yeniden oynamak zorunda kaldım. "E bölüme yeniden başla hacut" dediğinizi duyar gibiyim; ama bölüm seçimi sekmesi de çalışmadığından bu da mümkün olmadı. Bugception yani. Bu arada zırt pırt oyunun çökmesi sebebiyle pek çok kez masaüstüne döndüğümü de ekleyeyim. Yani elbette oyun yapmak çok zor bir süreç, bir ton sıkıntısı stresi var. Ama 2017'nin şu son günlerinde bu kadar bitmemiş oyun çıkarıp, üstüne bir de 50 lira para istemek en hafif tabirle ayıp.

### Kenarıya

Gelelim ilk paragrafta kenara koyduğum faktörlere: Bölümlerde ne yapmanız gerektiğine dair en ufak bir ipucu yok. Üstelik bulmacalar "ne alaka lan şimdi" dedirten saçma sapan çözümlere sahip. Bu çözümleri de, deli dana modunda cam kıran, anlamsızca hoplayan-zıplayan, hatta duvarın içinden bir anda üstünüze uçan komşunuz rahat verirse **belki** bulabiliyorsunuz. Yalapşap bölüm tasarımları da cabası.

Daha bitmedi! Kontroller pek çalışmıyor: Mesela bir nesneyi elinize almak için E'ye basıyorsunuz ama çoğu zaman oyun bunu algılamıyor ve siz anca ikinci ya da üçüncü denemenizde eşyayı envantere atmış oluyorsunuz. Pencerelerden zıplama, eşya fırlatma falan da çok sıkıntılı. Bu arada komşuya yakalanmanın hiçbir cezası yok, ne çaldıysanız envanterde kalıyor. Hoş, başka türlü olsaydı zaten bunca bug barındıran haliyle oyunda bir gıdım ilerlenmezdi ya, neyse.

Son olarak, oyunun hikâyesi de işini iyi yapamıyor, kopuk bir şekilde ilerliyor ve sonunda da hayal kırıklığınızı gidermiyor. Ama merak etmeyin, oyunu hasbelkader oynama hatasında bulunsanız bile en fazla bir saat dayanabileceğinizden, muhtemelen sonunu hiçbir zaman görmeyeceksiniz.

Uzatmanın alemi yok, uzun zamandır oynadığım en kötü oyun *Hello Neighbor*. Kaçılın!

**İLGİ ÇEKİCİ BİR FİKİRLE ÇIKIP DA ÜZERİNİ HİÇBİR ŞEKİLDE DOLDURAMAYAN OYUNLARIN SONUNCUSUYLA TANIŞIN.**

### BUNU OYNAYIN: NEIGHBORS FROM HELL

Komşunuzla gerçek bir kapışma mı istiyorsunuz? Size 2004'te tanıştığımız Neighbors From Hell verelim? Zamanının ötesinde bu oyunda komşunuza birbirinden yaratıcı tuzaklar kurarak yüksek reytingle bölümü geçmeye çalışıyordunuz. Kendisini Steam, Google Play ve App Store gibi mecralardan edinebilirsiniz.






Oyunu oynarken ben. (Temsili)







Görsel dili hiç fena değil.



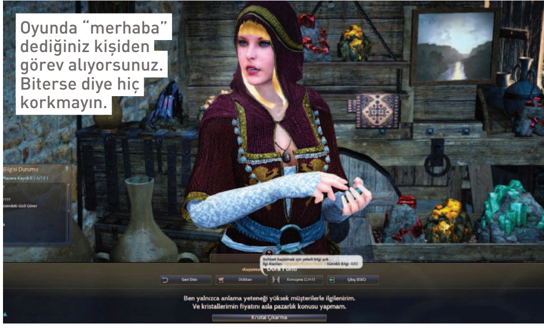
Hangi birini sayayım?

**3**

**SON KARAR**

Gece üçte son ses oynayıp komşularınızı dellendirirseniz eğlenceli olabilir.

○ **TÜR:** DVO ○ **YAPIM:** Pearl Abyss ○ **DAĞITIM:** Daum Communications ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 29 TL ○ **YAŞ SINIRI:** 16+
○ **DAHASI İÇİN:** blackdesertfoundry.com


Oyunda "merhaba" dediğiniz kişiden görev alıyorsunuz. Biterse diye hiç korkmayın.





Otomatize edilmiş komutlar sayesinde sıkıcı yolculuklar hiç sorun olmuyor.

# BLACK DESERT ONLINE

## Düşman kesemiyorlarsa ekmek yapsınlar

NURETTİN TAN

"*World of Warcraft*'ı tahtından indirecek!" lafının mantra gibi tekrarlandığı bütün oyunları denedim sayılır. *Warhammer Online, Secret World, Star Wars: The Old Republic, Guild Wars 2, Age of Conan, Aion, Wildstar,* kısacası aklınıza gelebilecek her DVO. Ama hiçbiriyle *Black Desert Online*'da debelendiğim kadar debelenmedim. *BDO*'yla garip bir ilişkimiz var, kafa karıştırıcı ve hatta bazen bunaltıcı olmasına rağmen beni büyülü şekilde kendine çekip oynatıyor. Yukarıda saydığım türünün iyi örneklerinden olan oyunlara göre *Black Desert Online*'ın tabiatı tamamen farklı ve belki de cazibesi burada saklı. Tepeden tırnağa değişik bir mekanizma ve dünya sunuyor orası kesin. Ama bu dünyanın içinde kayboluyorsunuz, özellikle insanı çileden çıkartan menülerinde... Hani birine âşık olursunuz ve onu bütün kaprisleriyle kabul edersiniz ya, *Black Desert Online*'a karşı hissiyatım da aynı bu şekilde.

Oyunun dünyasına yanımda ne idüğü belirsiz bir Kara Ruh ve kayıp bir hafızayla başladım. Etrafımda pokémon gibi fır fır dönen Kara Ruh onun ayak işlerini yaparsam hafızamı geri getirebileceğini söyledi. Birkaç dakikalık saldırma, yetenek kullanma, otomatik koşma, NPC'lerle etkileşime girme gibi kısa bir eğitimden sonra maceraya hazırdım, kocaman bir dünya beni bekliyordu! Çok değil yarım saat sonra oyunun bana verdiği eğitimin buzdağının görünen kısmı bile olmadığını fark ettim. Çoğu DVO'nun kuralları ve mekanikleri siyam ikizi gibi birbirine benzer. Sonunda ya ücretsiz ya da tamamen sunucularının kapatılması noktasına gelmelerinin en büyük nedenlerinden birisi bence bu. *Black Desert Online* özgün birçok içeriğe sahip. Sağda solda macera peşinde koşarken ekseriyetle karşıma çıkan yeni fikirler beni sürekli şaşırttı. Oyun özgün olma konusunda başarılı ama bu özgünlüğü doğru şekilde oyuna yansıtabiliyor mu? Cevap hayır. Bunun en büyük nedeni menülerinin karışık bir matematik programı gibi tasarlanmış olması. Bunu hazırlayan kişi sanki oyunculara özellikle ecel teri döktürmek istermiş gibi arayüzü olabildiğince karman çorman yapmış. Oyunun ticaret sistemi halihazırda zaten karışıkken bu menüleri anlayabilmek için pür dikkat kesilmek gerekli. *Black Desert Online* menü ve arayüz sunumu açısından kesinlikle oyuncu dostu değil ama buna rağmen beni kendine çekti. Çünkü bu zorluk bana meydan okunmuşluk havası verdi ve ben meydan okumayı kabul ettim.





Peki *Black Desert Online*'da ne yaptım? Oyunun yapımcısı Pearl Abyss'in Kore menşeili bir firma olduğunu göz önünde bulundurursam *BDO*'nun şaşırtıcı şekilde sadece yaratıkları kese kese soylarını kurutarak karakterimi güçlendirdiğim bir oyun olmadığını gördüm. Elbet bunda da yaratıkları kılıçtan ve büyüden geçiriyordum ama bunun haricinde zamanımın çoğu dünyayı keşfetmek, eşya üretmek ve hepsinden önemlisi ticaret yapmak alıyordu. Ticaret *Black Desert Online*'ın kalbi ve bütün oyun bunun etrafında dönüyor.

### Kaşının altında gözün var

*BDO*'nun ismini sağda solda duyduysanız kesinlikle çok ayrıntılı bir karakter yaratma ekranı olduğuna aşinasınızdır. Laf olsun diye söylenmiş bir şey değil bu, oyunun karakter yaratma bölümü gerçekten çok ayrıntılı bir paleti oyuncuya sunuyor. Sizin tek yapmanız gereken





biraz zaman ayırıp tam bir sanatçı edasıyla kahramanınızı kirpiklerinin yoğunluğundan, elmacık kemiklerinin büyüklüğüne kadar ince eleyerek şekillendirmek. Aynı zamanda her karakterin animasyonu gayet akıcı şekilde hazırlanmış. Karakter bir noktaya doğru koşarken aniden farklı bir yöne depar atmak istediğinde halihazırdaki momentumunun onu zorlamasına kadar düşünülmüş ayrıntılar var. Aynı koşma durumu ata binerken de geçerli, hatta bana şimdiye kadar gördüğüm en gerçekçi ata binme hissini veren oyun *Black Desert Online* oldu diyebilirim. Karakterlerin savaş ya da büyü hareketlerinin animasyonları ve bunların yarattığı efektler kesinlikle üst düzey. Cadı oynarken gökyüzünden çağırdığım meteorun yere çarptığı andaki sarsılma ve patlayan alev topunun parlama efekti veya deprem büyüsünün yerkabuğunu kırdığı an yaptığım büyünün hiddetini damarlarımda hissetmeme neden oldu. Coğrafi yer şekilleri ya da şehirlerdeki binaların tasarımları konusunda o kadar parlak konuşamayacağım. Evet fena değiller ama karakteri yaratırkenki detay ya da animasyonlardaki o lezzet doğa ve bina tasarımında yok. Kötü demiyorum bakın ama diğerleri kadar mükemmel değiller.

*Black Desert Online*'ın oynanabilen bütün sınıfları Türkiye sunucularında henüz açılmadı. Normalde oyunda 14 çeşit sınıf mevcut, Türkiye'deyse bunların şu an 6'sı açık vaziyette fakat sırasıyla hepsini yavaş yavaş etkinleştiriyorlar. Sınıflar cinsiyetlere özel şekilde dağıtılmış. Bu ne yazık ki kısıtlayıcı bir durum çünkü erkek bir Sahire (Sorcerer) karakter açmak isterdim. Ofisçe *Black Desert Online* oynadığımız için hepimiz farklı sınıfları deneyebiliyoruz. Açık olan sınıflar içerisinde yaratık keserek seviye atlama konusunda en hızlı olanlar Sahire, Büyücü ve Cadı diyebilirim tabii eğer tek derdiniz seviye atlamaksa. *BDO*'da maksimum seviye sınırı yok ve 50'ye kadar hızla geliyorsunuz ama 50'den sonrası zaman resmen yüz kat yavaşlıyor. Tabii ki hızla seviye atlamak çok kolay ve sıkıcı olurdu ama zorluğu iyice anlayabilmeniz için örnek vermem gerekirse; ben bu yazıyı yazarken bütün sunucularda en yüksek seviyeli oyuncu 57'ye kadar ulaşabilmişti.



Gülleriiin içindeeen caaanım... (Ama o bacak ne?!)

## Paramla döverim seni

Oyunun öne çıkan en önemli özelliği ticaret demiştim. Haritaya ilk baktığımda çiftlikler, şehirler, bir sürü yazı ve ikon görüp kafam allak bullak olmuş, sarhoş gibi hissetmiştim. Sakin oldum, derin derin nefes aldım ve dikkatlice benden ne istediklerini ve ne yapmam gerektiğini anlamaya çalıştım. Bu noktada öncelikle "Katkı Puanı" denen *BDO*'nun belki de en önemli kaynağını biraz anlatmam gerekli. Çoğu görev seviye atlamanız için gerekli tecrübe puanı yerine katkı puanı kazanmanız için yeterli tecrübeyi veriyor. Katkı puanını sadece görev yaparak kazanabiliyorsunuz o yüzden seviye atlarken yalnızca yaratık kesmeye odaklanmamalı,

→





# ÖZELLİKLE AYRINTILI ANİMASYONLAR SAYESİNDE DÜNYASI EPEY CANLI HİSSETTİRİYOR OYUNUN.





### ÖNCE DÜŞÜN SONRA SATAŞ

Oyunda diğer oyuncuların seviyelerini göremiyoruz, dolayısıyla bize dayılanan birinin ne kadar güçlü olup olmadığını kestirmek imkânsız. Bunu anlamanın tek yoluysa onunla kapışmak. Başka oyuncuların seviyelerini görebildiğiniz tek yer liderlik sıralaması. Burada olan isimleri aklınızda tutup onlarla karşılaştığınızda geri adım atabilirsiniz ama onlar dışındaki oyuncular tam bir muamma. Bana sorarsanız bu güzel ve gerçekçi bir detay, birine sataşmadan evvel insanı bir kez daha düşünmeye itiyor.



Tuğbek abinin işçileri nereye gitsem karşıma çıkıyor. Tekel oldu adam, ne de olsa patron.



## PEK ÇOK DVO'NUN AKSİNE YARATIK KESMEKTEN ÇOK TİCARETE ODAKLANIYOR BLACK DESERT.






### BAĞLANTI NOKTALARI

Basit bir eşekle başlayacağınız ticaret hayatınızda ileride at arabası sahibi olup kazandığınız parayı katlayabilirsiniz ama bu noktada dikkat etmeniz gereken bir şey var. Ticaret sistemi bağlantı noktalarıyla et ve tırnak gibi birbirine geçmiştir. Bir tüccardan diğerine mal taşırken eğer gideceğiniz güzergâhlar birbirine bağlı değilse kazanacağınız paranın sadece 30%'unu alırsınız. Eğer bağlantınız yoksa bir uyarı alırsınız. Bana sorarsanız bağlantı olmayan noktalara ticaret yaparak zamanınızı harcamayın. Ticaret yolu kuracaksanız gideceğiniz yerlerde bağlantı noktası olduğundan emin olun.

aynı zamanda çevreden görev toplayıp bunları bitirmelisiniz. Katkı puanı özellikle ticaret yaparken paradan bile daha değerli çünkü bunu kullanarak ticaret noktalarını birbirine bağlıyorsunuz. Şöyle ki; her şehrin etrafında bulunan çiftlik ya da maden gibi materyal çıkarabileceğiniz noktalar mevcut. Katkı puanı kullandığınızda o noktayı yakınındaki şehre bağlamış oluyoruz böylece çıkan mallar o şehrin deposunda birikmeye başlıyor. Elbette o noktada çalışması için işe işçi almalısınız, onun kalacağı yatağı ayarlamalı, karnını doyurmalısınız. Bir işçiyi bir noktaya atadığınız zaman orada sahiden de gerçek zamanlı çalışmaya başlıyor. Mesela ne zaman Heidal'a gidecek olsam Tuğbek abinin dev işçisini mal taşırken görüyordum.

*Black Desert Online*'ı klasik DVO'lardan ayıran başka bir husussa diğer oyunlarda alıştığımız hayatı kolaylaştıran sistemlerin burada olmaması. Portal açıp o şehir senin bu şehir benim gezmek yok, hatta değil sadece taşıdığınız eşyalar, cebinizdeki paranın dahi ağırlığı var ve karakteri yavaşlatıyor. Hızlı ulaşım için en değerli varlığınız atınız. Eğer iki şehir arasındaki bağlantı noktalarını birbiriyle birleştirmediyseniz (ki bu bayağı bir katkı puanı demek) depodaki mallarınızı kargoyla almak yerine atınıza atlayıp oraya seyahat etmelisiniz. Fakat hakkını vermem gerekli, *BDO*'nun otomasyon sistemi çok güzel, haritada gideceğiniz yeri işaretledikten sonra sadece "T" tuşuna basarsanız karakteriniz anayolu kullanarak o noktaya koşmaya başlıyor, bir şehirden diğerine giderken mutfakta kahvenizi hazırlayabiliyorsunuz. *BDO*'nun kurallarının bu kadar sıkı olmasını bazı oyuncular beğenmeyebilir ve belki de kulağınıza çok zorlama gelmiş olabilir. Kendi adıma bu sıkı kuralların olmasını sevdim çünkü bir işi bitirdiğimde buna gerçekten emek harcamışım ve ayırdığım zamanın karşılığını almışım hissini bana tattırdı. Dünyayla daha iç içe geçmişim ve burada dönen hayatının aktif bir



parçasıymışım duygusunu verdi. Uzun zaman önce *WoW*'da kaybettiğim bir histi bu ve yıllar sonra hiç beklemediğim bir oyunda, *Black Desert Online*'da tekrar hortladı. Öte yandan *BDO*'nun oyuncunun hayatını kolaylaştırdığı noktaları da var. Örneğin yatmadan evvel çantanızı boşaltıp karakterinizi balık tutmaya bırakabilirsiniz. Benim gibi arada sırada oyuna göz atabileceğiniz bir ofis ortamınız varsa *BDO*'ya göz ucuyla bakar ve işçilerinize yeni çalışma emirleri verebilirsiniz, karakterinizi bir şeyler üretmeye bırakabilirsiniz. *Ultima Online*'da ceza sebebi olan bu aktiviteler *Black Desert Online*'da gayet normal karşılanıyor.

Oyunda ortak banka diye bir sistem mevcut değil. Her şehrin kendi deposu var ve orada bir harcama yapmak istiyorsanız (üstünüzde de para yoksa) deposunda paranız olmalı. Bütün ticaretin döndüğü tek bir açık arttırma merkezi bulunmuyor, sadece gezdiğiniz şehrin mallarını açık arttırmadan görebiliyorsunuz. Ticarete dayalı bir oyunda başka bir oyuncuya doğrudan eşya verebilme özelliğinin olmamasının büyük bir eksik olduğunun altını çizmem gerekli. Neden bu sistemi oyuna eklemediklerini merak ediyorum. Ticaret bütün hayatın kalbi olsa da oyuncuların piyasa etkisi çok değil, zira açık arttırmaya mal koyduğunuzda fiyatı siz değil pazarın kendisi belirliyor. Örneğin işçilerin en sevdiği içeceklerden olan biranın tanesi 1000 gümüşse siz bunu tanesi 5000'den koyamıyorsunuz. Dolayısıyla oyuncular böyle önemli malları açık arttırmaya koymaktansa depolarında "bir gün nasıl olsa kullanırım" mantığıyla stoklamaya gidiyorlar.

*Black Desert Online*'da at ehlîleştirme ve çiftleştirme (evet doğru duydunuz), üretim, avcılık ve çiftçilik gibi türlü meslek var. Eğer şehirler arasında şansını ticaretten yana denemek isteyen bir tüccarsanız zamanla eşekten at arabasına kadar terfi edebiliyorsunuz. Aynı balıkçılık örneğinde olduğu gibi karakterinize yeterli malzemeyi yükledikten sonra bir şeyi üretmesi için bırakıp televizyonda dizi izlemeye de gidebilirsiniz.

## Sana mı dalsam yoksa dünyaya mı?

Oyunda gerek Kara Ruh görevleriyle gerekse yerli halktan aldıklarınızla, bir yerlere doğru sürekli yönlendirileceksiniz. Bu görevlerin çoğunluğu birilerini kesmek ve biçmekle alakalı olduğundan oyuncuyu pek de zorlamayan yapay zekâ ilk bakışta rahatsız edici olabilir. O yüzden zorluğu biraz arttırmak için etrafıma olabildiğince fazla yaratık toplayıp büyü gücümün bütün şiddetini üstlerine boşaltmayı tercih ettim. Zaten karakterlerin hareketleri ve verdikleri tepkiler çok akıcı olduğundan bu şekilde grind yapmak beni zerre rahatsız etmedi. *Black Desert Online* ilk çıktığında hiçbir dungeon ya da raid özelliği yoktu, oyuncular sadece açık dünyadaki büyük boss'lara dalabiliyorlardı. Fakat bu yaz çıkan bir yamayla oyuna "Savage Rift" adında üzerinize dalga dalga yaratıkların saldırdığı bir PvE modu eklendi. Tam bir *WoW* dungeon tecrübesi sayılmasa da giderek güçlenen yaratıklara karşı oyuncular takım çalışması yaparak dayanmaya çalışıyorlar. PvP'ye gelince 1'e 1 düello, arena ve bayağı bir oyuncunun katıldığı kale kuşatması seçenekleri mevcut. 49. seviyeye gelince oyunun sizi uyardığını ve 50 olduğunuzda açık dünyada saldırabilir ve saldırılabilir olduğunuzu göreceksiniz. O saatten sonra güzel grind noktalarına gittiğinizde diğer oyuncuların buraları paylaşmamak için size dalmaktan çekinmeyeceğinizi unutmayın. Oyun boyunca yaptığımız grind, ürettiğimiz eşyalar ve kazandığımız para doğru dürgün mevcut olmayan bir oyun sonu içeriği için fazla bir çaba gibi geldi bana. Evet klanlar önemli noktalar için birbirleriyle kapışabiliyorlar ama husumetleri bu detaylı dünyaya yakışan Taht Oyunları cinsinden bir entrika çemberi etrafında dönmüyor (bakınız *Eve Online*).

Beklentimin aksine oyun P2W değil. Gerçek parayla satın alabildiğiniz oyun içi özel ticaret birimi "İnci"yle kozmetik eşyalar ya da hayatınızı kolaylaştırabilecek çantanızı büyütme ya da taşıyabileceğiniz yük kapasitesini arttırma gibi özelliklere sahip alabiliyorsunuz. Fakat karakterinize doğrudan bonus verecek ve başkasına karşı savaşlarda avantajlı konuma sokacak envanter satışı yok. Heyhat ticarete odaklı bir oyunda fazladan yük taşımak ya da daha büyük bir çantaya sahip olmak ekonomik olarak öne geçebilmek adına bariz avantajlar olsa da büyük bir dengesizlik yaratacak hususlar değil.

Son tahlilde *Black Desert Online*'la geçirdiğim zaman adına kesinlikle pişman değilim. Hatta bu yazıyı yazarken açıp oynamak ve yeni yerler keşfetmek için kendimi zor tuttum (ki bundan sonra bitirmem gereken başka yazılar var ve Ömer tam karşımda elinde sopayla yazıları bekliyor). Bir DVO'dan ne beklersiniz? Sunduğu dünyaya sizi çekip alması-nı mı? Eğer öyleyse *Black Desert Online* doğru adres, hem de bütün karmaşık menüleri ve tamamlanmamış gibi görünen oyun sonu içeriğine rağmen.



- Detaylı karakter yaratımı
- Üst düzey efektler ve animasyonlar
- Oyuncuyu sıkmadan zorluyor
- Ticaret merkezi bir rolde
- Başka DVO'larda olmayan mekanikler
- Türkçe

—

- Açık arttırma fiyatlarını oyuncu belirleyemiyor
- Oyuncular arası eşya değiş tokuşu yok
- PvE içeriği zayıf
- Bazı önemli eşyaların yapımı imkansıza yakın materyal istiyor

**7**

**SON KARAR**

Karışık ticari mekanikleri ve menülerine rağmen sunduğu hayat dolu dünyayla oyuncuyu makine başında tutmayı beceriyor.




Türk sunucularında İngilizceyi doğru kullanmamak doğrudan savaş sebebidir.



O **TÜR:** Macera O **YAPIM:** Supermassive Games O **DAĞITIM:** Sony O **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (PSN) O **YAŞ SINIRI:** 16+
O **DAHASI İÇİN:** hiddenagenda.wikia.com

# HIDDEN AGENDA

## Kahrolası aynasızlar

ÖMER AKDAĞ

Herhalde seri katilin biri eşimi çocuğumu falan öldürse güveneceğim son insanlar Amerikan polisi veya FBI olur. "Hadi psikopat katilin evi olduğu söylenen yeri daha çabuk arayalım ayağına ikiye ayrılalım da teker teker ölelim" diyenler mi istersiniz, olayı tam çözecekken "yapma bak tutuklatırım seni" diyen lanet olasıca ortaklar mı istersiniz, her türlü kekoluk onlarda. Ya da filmlerden, oyunlardan falan edindiğim izlenim öyle en azından, belki buraları okuyan ve işini düzgün yapan FBI ajanı okurlarımız vardır, onları da kırmayayım, sizleri tenzih ediyorum dostlar.

Eğer siz de bu dedektiflere vs. özeniyorduysanız; ortağımla kavga edeyim, tanıklar elimde saçma sapan ölsün, ona buna atar yapıp katili bulamamak için elimden geleni yapayım hasretindeyseniz *Hidden Agenda* tam sizin için.



Burada sadece ben varım ama yuvarlaklarıyla ekranda fıtı fıtı dolanan 6 kişi olabiliyor.

Tuzakçı olarak anılan bir katilin peşinden koştuğumuz, klişelerle dolu olsa da güzel bir polisiye *Hidden Agenda*. Üst düzey görsel kalitesi hemen dikkatinizi çekmiştir. Oyunu *Until Dawn*'ı yapan Supermassive Games geliştirdi ki kendileri karakter animasyonları, mimikler vs. konusunda zaten çok başarılılar, başarılarını devam ettirmişler. 3-5 saat süren oyunun 30 küsür GB yer istemesi de bu sebepten zaten.

Bilmeyenleriniz olabilir, Sony, Playlink adını verdiği bir proje başlattı. Mantık basit, oyunun uygulamasını telefonunuza indiriyorsunuz ve telefonu PS4'le aynı kablosuz ağa bağlayarak kontrol cihazı olarak kullanıyorsunuz. Playlink oyunları çok kompleks kontrol istemeyen parti oyunları zaten, o yüzden Dualshock yerine telefon kullanıyor olmak sıkıntı yaratmıyor, merak etmeyin.

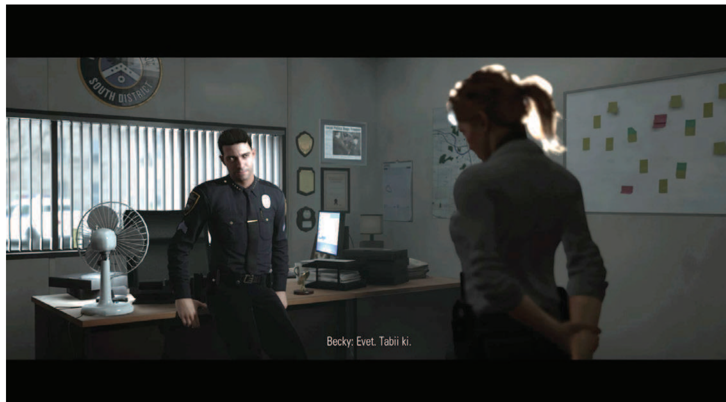
### Sinematik macera değil, interaktif film

Seri katil kovaladığımız karanlık bir polisiye nasıl parti oyunu oluyor peki? E tabii iki konsept birbirine bayağı uyumsuz sonuçta ama güzel de oluyor aslında. Karakterleri bile hareket ettirmiyorsunuz *Hidden Agenda*'da, tam anlamıyla interaktif bir film yani. Arada karşınıza seçenekler çıkıyor ve oyuncular karakterin ne yapmasını/söylemesini istediğini seçiyor, en çok oyu alan seçeneğe göre de hikâye şekilleniyor. Göstermelik de değil bu arada bu hikâyenin şekillenmesi olayı. Gidişat ve sonucu çok farklı iki oyun oynadık biz mesela.

Aslında zor bir oyun değil *Hidden Agenda*, hangi kararların sizi doğru yola götüreceği az buçuk belli düz mantıkla, başarısız olmak zor ama elbette ki zoru başaran, imkansızın sadece zamanlarını aldığı Oyungezer ekibi olarak ilk oynayışımızda tanıkları öldürdük, kafayı yedik ve katili yakalayamadık. İkinci oynayışımızda başka bazı noktalarda başarısız olduysak da sonuçta katili yakalamayı başardık ve oyunun yarısından fazlası bambaşka gelişti. En az iki kez oynanmayı hak ediyor yani *Hidden Agenda*.

Ha ama bir önceki Playlink oyunu olan *That's You*'nun yazısında Ali'nin söylediği gibi az samimi olduğunuz insanlarla oynamasanız daha iyi, yabancıların "awkward" dedikleri anlardan bolca yaşayabilirsiniz. Sadece hikâyede kararlar vermiyorsunuz çünkü. Mesela oyun size "Hangi arkadaşınız en güvenilirdir?", "Hangi arkadaşınız en sakindir?" gibi oylamalar da sunuyor ve belli kararları o seçilen oyunculara verdirtiyor. Biz Serpil'i "en ikna edici" olarak seçiyoruz, sonra başka bir seçimde oylama berabere kaldığı zaman Serpil'e "ya şu Deniz'i ikna et de yolumuza bakalım" diyebiliyor, Serpil de bütün ikna yeteneğini sergileyerek "Deniz değiştirsene seçimini ya" deyip son noktayı koyabiliyor. Ama az tanıdığınız insanla saçma olur yani.

Ufak tefek QTE'lerle, nesne avı şeklindeki kanıt toplama sekanslarıyla ve genel akış içinde oyuncuların kendilerine ait gizli amaçlarını da gerçekleştirmeye çalıştığı rekabet moduyla da renklendirilmiş *Hidden Agenda*. Bayağı eğlendik biz ofisçe, tek kişi çok bir anlamı yok ama yanınıza birkaç kişi toplayabiliyorsanız size de tavsiye ederim.




**+**

- Yüksek prodüksiyon kalitesi
- Yoğun atmosfer
- Seçimleriniz hikâyeyi ciddianlamda şekillendiriyor
- Playlink farklı ve güzel bir oyun tecrübesi sunuyor
- Tekrar oynanabilirliği yüksek
- Türkçe

**−**

- Hikâye bayağı klişe
- Bolca da mantık hatası var sağda solda
- Türkçesi bayağı başarılı olsa da öyle yanlış çeviriler çıkıyor ki bazen şaşırıyorsunuz
- Süresi/ömrü kısa

**7**

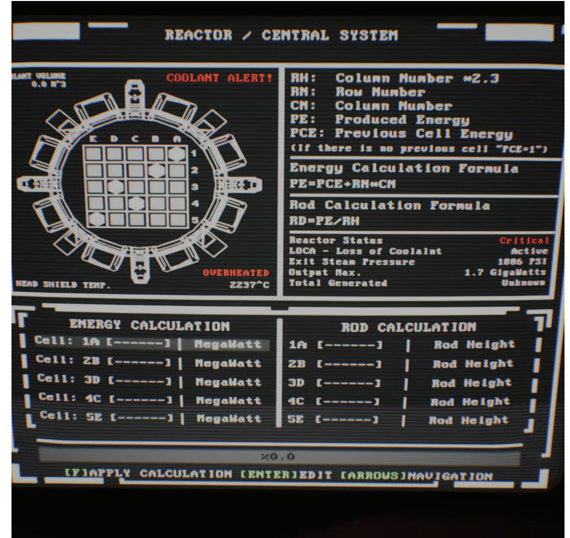
**SON KARAR**

Aynı ortamda çok kişi oynanabilen oyunlar hep neşeli ve renkli olur ya, Hidden Agenda onlara güzel bir alternatif.



**TÜR:** Bulmaca **YAPIM:** Abyss Gameworks **DAĞITIM:** Abyss Gameworks **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
**DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-tartarus




Ne kadar da şirin bir bulmaca!

# TARTARUS

## Neptün manzarası eşliğinde bulmaca çözme

İPEK ATAM

*Yıl 2230. Maden ve araştırma gemisi Tartarus, Neptün yörüngesindeyken bir şeyler ters gitti. Gemideki madencilerden Cooper, kendine geldiğinde bir yandan neler olduğunu anlamaya, diğer yandan mürettebatla iletişim kurmaya çalışıyordu. Ama etrafta kimseler yoktu. Sonsuz uzay boşluğunda kontrolsüze süzülen, ölüm sessizliğine bürünmüş gemide, sonunda bir insan sesi yankılandı. Gemi mühendislerinden Andrews'tu bu. Teknik işlerden hiç anlamayan Cooper'a yol gösterecek, beraber geminin Neptün'ün engin maviliklerine karışıp yok olmasını engellemeye çalışacaklardı.*

*Tartarus*, Abyss Gameworks tarafından tasarlanmış bir Türk yapımı. Tanıtımında bulmaca, aksiyon ve macera karışımı bir yapısı olduğu belirtilse de, ben %90 bulmaca diyeceğim. Çünkü oyun bir terminaldeki bulmacayı çözüp, bir diğer terminale yürümekten ibaret. Kapı açma ya da düğmeye basma dışında herhangi bir etkileşim sunmayan, geminin içini doldurmayan bir oyun. Aynı zamanda herhangi bir korku/gerilim öğesi de yok (finalden önceki aksiyon dışında). *Tartarus*, tam olarak bilimkurgu sosuna batırılmış bir bulmaca oyunu.

### Bulmaca kafası

Terminallerdeki bulmacaları tasarlayan kafayı ben de yaşamak istiyorum. Şimdiye dek karşılaştığım en beyin yakıcı bulmacalar *Tartarus*'ta. Bunları tasarlamak hiç kolay olmamıştır sanırım ama bulmacalarla alakalı, sadece tasarımı övmekle yetineceğim maalesef. Çünkü bulmacaları çözmek için ne yapmanız gerektiğini anlamak, bulmacayı çözmekten çok daha zor. Ne yapmanız gerektiğini anladıktan sonra bulmacalar gayet basit hale geliyor. Bu noktada oyunun yönerge eksikliğinden bahsetmek gerek. Elbette yapılması gereken, görev konseptiyle kabaca belirtiliyor ama çoğu zaman bunu çok yetersiz buldum. Belki bunu da oyuncunun kendisi bulsun diye özellikle böyle yapmışlar ama biraz aşırıya kaçmış bana kalırsa. Bulmacalar, yönettiğimiz karakter Cooper'ın bilgisayar cahili olması sebebiyle yönergeleri Andrews'un vermesiyle şekilleniyor. Yani Cooper tam olarak bulmacalarla ilgili ne yapması gerektiğini çözmeye çalışan oyuncu, Andrews da yönergeler veren (ya da veremeyen) oyun yerine geçmiş. Terminal ekranı, zamanında DOS kullanmış olan eski oyunculara tanıdık gelecek, hatta nostalji rüzgarları estirecektir (bilgisayara direkt Windows'la başlamış yeni neslinse bulmacalarda kafası daha da karışacaktır). Bir de oynarken önünüzde kâğıt kalem bulunsun, bulmacalar için bol bol not almanız gerekecek.

**TARTARUS NEDİR?**
Yunan mitolojisine göre Tartarus yerin 7 kat altındaki cehennemi temsil eder. Ayrıca Chaos ve Gaia'dan sonra gelen ilkel Yunan tanrılarından biridir.

*Tartarus*'un arkasında ufak bir ekip olduğunu düşünürsek, grafik kalitesi övgüyü hak ediyor. Oyunun en çok beğendiğim yönü güzel ve temiz grafikleri oldu diyebilirim. Diyaloglara gelecek olursam... Cooper ve Andrews'un konuşmaları beni genel olarak çok rahatsız etti. Neredeyse her konuşmalarında, İngilizcenin o her kelime başına eklenebilen malum küfrünü kullanıyorlar. Oyunlarda küfür kullanımıyla alakalı hiçbir problemim yok, hatta yerine göre kullanılırsa atmosferi tamamlayıcı olabiliyor ama burada yerine göre bir kullanımdan söz edemem. Bir de bu tekdüze küfrün Türkçe altyazılara yansımış hali var ki evlere şenlik. Çeviri ekibinin fantastik küfür yelpazesi beni benden aldı. Neptün'e çakılmak üzere olan bir uzay gemisinde değil de, ergen toplaşması içinde hissettim kendimi. Bir de Cooper'ın gereksiz esprileri var. Neden bu tarz filmlerde ve oyunlarda, panik içinde olması gereken karakter aşırı sakin ve esprili olur ki? İnandırıcılık sıfır (bu noktada *Dead Space*'teki Isaac'in gerçekçi karakterini tek geçerim).

Sözün özü, *Tartarus* başarılı bulmaca dizaynı ve kaliteli grafikleri dışında, geri kalan noktalarda sınıfta kalıyor. Maksimum 3-4 saat süren oyunu, bulmaca çözmeyi, kafa patlatmayı sevenler kaçırmasınlar ama bulmacadan başka da bir şey beklemesinler.



- Kaliteli grafikler
- Bulmacatasarımları



- Bulmacalardaki yönerge eksikliği
- Diyaloglar
- Aksiyon, gerilim içermemesi
- Türkçe altyazıdaki bazı imla hataları

**6**

**SON KARAR**

Bulmaca sevdalıları bol bol beyin yakabilir. Bulmaca sevmeyenlereyse bir şey ifade etmeyecektir.

O **TÜR:** RYO / GZS O **YAPIM:** Grimlore Games O **DAĞITIM:** THQ Nordic O **DİJİTAL İNDİRME:** 78 TL (Playstore), 89 TL (Steam) O **YAŞ SINIRI:** 18+
O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ozg-123-sf3






RYO öğelerinin sadeliği karakter yaratma ekranına da yansıyor.




# SPELLFORCE 3

## GZS ve RYO'nun fantastik çocuğu geri döndü

M. İHSAN TATARİ

Spellforce serisiyle bundan çoook uzun seneler önce, 2003 yılında tanışmıştım dünyanın geri kalanıyla birlikte. Fantastik temalı rol yapma oyunlarının ezelden beri hastası olduğum için de hiç vakit kaybetmeden balıklama dalmıştım bu yeni evrene. Ama o da ne? Bir farklılık vardı... Oyun aynı anda hem *Baldur's Gate* tarzı bir RYO hem de *Red Alert* tarzı bir GZS olarak oynanıyordu. Daha önce hiç görmediğimiz bir şeydi bu. Ve acayip sevmiştim!

Aradan yıllar geçti, *Spellforce* serisi ikinci oyununa ve ek paketlere kavuşarak yoluna sarsak ama istikrarlı adımlarla devam etti. Ta ki JoWood Productions kepenkleri indirene kadar. İşte o noktada bu nevi şahsına münhasır serinin sonuna geldiğini düşünmüştük hep birlikte. Ama ne mutlu ki öyle olmadı ve uzun bir aranın ardından, yeni bir stüdyonun ellerinden çıkan üçüncü oyunuyla bir kez daha karşımıza dikildi *Spellforce*.

### Büyügücü

*Spellforce 3*, kronolojik olarak serinin ilk oyunundan 500 yıl öncesini konu alıyor. Oyunun hemen başında Wolf Guard birliğinin komutanı Sentenza Noria'yı (kendisini Geralt Of Rivia olarak tanıdığımız Doug Cockle seslendiriyor) kontrol ediyoruz ve eğitim bölümü tadındaki bir dizi görev boyunca Isamo Tahar adındaki asi bir büyücüyü yakalamaya çalışıyoruz. Bu bölümü geçtikten sonraysa sekiz yıl ileri atlıyor ve kendimizi karakter yaratma ekranında buluveriyoruz. O anda oyun boyunca yöneteceğimiz asıl karakterin Isamo Tahar'ın oğlu/kızı olduğunu da öğreniyoruz. Babamızın işlediği suçlardan dolayı gerçek bir pişmanlık duyuyor, onu durdurmak adına kraliyet ordusu için çalışıyoruz. Bu esnada babamızın ve diğer büyücülerin sebep olduğu korkunç cinayetler yüzünden büyü tüm ülkede yasaklanmış durumda ve büyü gücüne sahip olanlara kötü gözle bakılıyor. Dahası, büyü yapan kimseler günahkâr addedilip idam bile ediliyor. Bir nevi engizisyon ve cadı avı dönemi diyebiliriz yani... Bu da yetmezmiş gibi Bloodburn adındaki gizemli bir salgın hastalık etrafı kasıp kavuruyor ve diyarların dört bir yanında insanlar ölüyor.

Oyun daha çok hafif bir RYO gibi oynanıyor. Ana karakterimizin yanına her biri farklı yeteneklere sahip birkaç yoldaş katıp kimi zaman kocaman kalelerde kimi zaman küçük köylerde, bazen karanlık zindanlarda, bazen de kuytu ormanlarda dolaşıp görevler tamamlıyor, haritanın gizli köşelerini araştırıp hazineler buluyor ve yeri geldiğinde bazı karakterlerle konuşup seçimler yapıyoruz. Ancak bunların hiçbiri bir *Baldur's Gate* ya da *Divinity* derinliğinde değil. Seçimlerimizin hikâyenin gidişatına çok fazla etkisi olmuyor ve genellikle ya birilerini öldürmenize ya da sorununuzu kansız bir şekilde çözmenize olanak sağlamak dışında bir şeye yaramıyor.

Bu durum oyunun RYO temelli diğer özellikleri için de geçerli. Örneğin, az önce bahsettiğim karakter yaratma ekranı aklınıza gelebilecek en temel özelliklere sahip olsa da çok fazla detaya girmenize müsaade etmiyor. Aynı şekilde, hem ana karakterimizin hem de ekibimize katabileceğimiz diğer kahramanların çeşitli yetenek ağaçları bulunuyor ve seviye atladıkça bunları istediğimiz gibi geliştirebiliyoruz. Ancak hepsi önceden belirlenmiş sınıflara sahipler. Aslen okçu olan bir karaktere kılıç kullanmayı öğretmek gibi bir şey söz konusu değil. Ek olarak

**ALIŞILMADIK BİR KARIŞIMI BAŞARILI ŞEKİLDE İŞLEMESİNE RAĞMEN İKİ TARAFIN DA HAKKINI TAM VEREMİYOR SPELLFORCE 3.**



yetenekleri o kadar da ahım şahım bulmadığımı söylemem gerek; savaşlar sırasında çok da büyük farklar yaratmıyorlar. Üstüne tıpkı MOBA'larda olduğu gibi her yeteneği kullandıktan sonra belirli bir süre bekleme zorunluluğu da var.

Savaşlar da GZS temeline dayandığı için çoğunlukla yaptığınız tek şey saldırmak istediğiniz düşmanların üzerine sağ tıklayıp olan bitenleri izlemek ve arada bir-iki özellik kullanmaktan ibaret. Oyunu durdurma ve karakterlere tek tek emir verme gibi taktiksel bir seçeneğimiz de yok. Ama onun yerine ALT tuşuna basılı tutarak zamanı yavaşlatabiliyor, açılan yuvarlak menü sayesinde düşmanlarımızın nelere karşı dayanıklı olduğunu görebiliyor ve kullanmak istediğimiz özel yetenekleri buradan seçebiliyoruz.

## Oduncu? Yaparım!

Oyunda o zindan benim şu orman senin koştururken orduların kontrolünü ele almamız gereken bazı yerler çıkıveriyor karşımıza. İşte o anda oyunun GZS kısmına atılıveriyoruz. Her zamanki gibi bir üssümüz ve buna bağlı olarak oduncu, avcı, balıkçı, demirci vs. gibi binalarımız var. Ve tabii bir de çeşitli askeri birimleri üretmemize imkân tanıyan koğuşlarımız. Bunları ihtiyaçlarımıza göre haritaya serpiştirmeye başlıyoruz. Dikkat etmemiz gereken şey etraftaki kaynakların sınırlılığı. Örneğin belirli bir alandan sadece belirli bir miktarda odun elde edebiliyoruz gibi gibi. Buna ek olarak işçi sayımız çok kısıtlı olduğundan sürekli olarak işin mikro-yönetim boyutuna ağırlık vermemiz gerekiyor. Zaten oyunun GZS kısmının sallandığı yer de tam olarak burası. *Spellforce 3*, bu sekanslarda sizden hem ordularınızı yönetmenizi hem üssünüzü savunmanızı hem de haritayı dolaşıp bazı yan görevleri tamamlamanızı istiyor. Ama gerek birimlerimizin kuş kadar canı olması gerek yapay zekânın kıtlığı gerekse de aynı anda her şeye yetişmenin zorluğu sebebiyle bu kısım o kadar da iyi işlemiyor. *Red Alert* benzeri oyunlardaki zorlayıcı saldırılara direnme ve düşmanı yavaş yavaş fethetme keyfini neredeyse hiç yaşamadım desem yeridir.

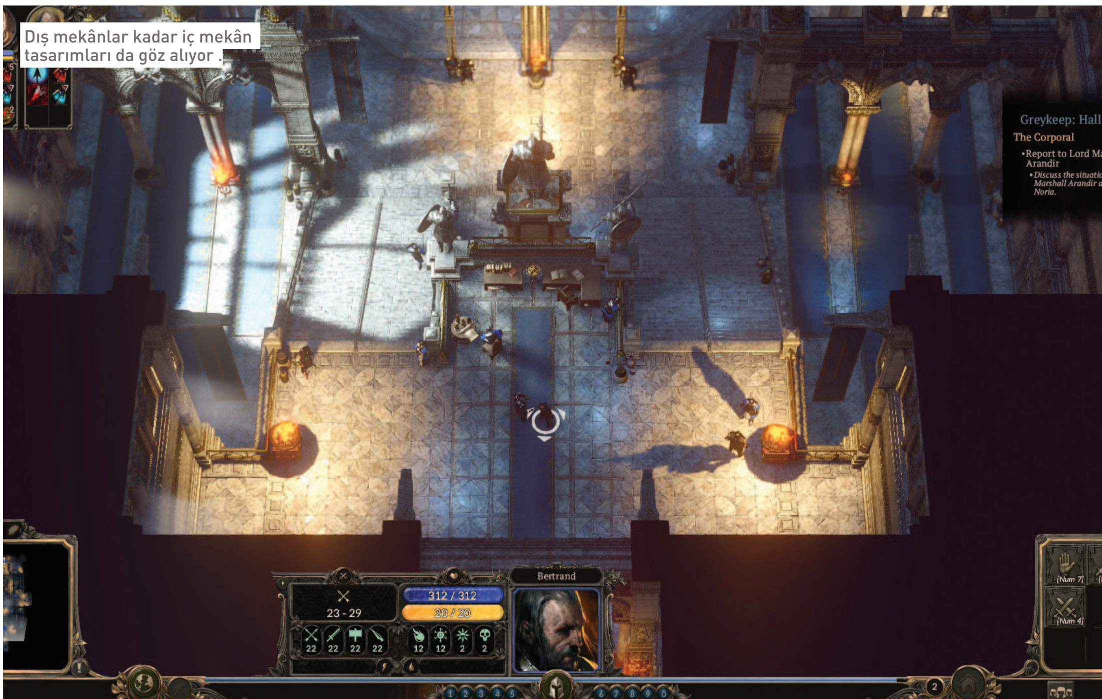
*Spellforce 3*'ün en güçlü olduğu yönlerin başında grafikleri geliyor hiç şüphesiz. Rüzgârda salınan ağaçlar, uçan kuşlar, gündelik işlerinin peşinde koşan insanlar derken haritadaki bu zenginlik sizi mest ediyor. Zum seviyesi de hiç fena değil üstelik. Grafikler kadar etkileyici olan bir diğer şeyse seslendirmeler; Doug Cockle ve saz arkadaşları oyundaki




hemen hemen her diyaloğu başarıyla seslendirmiş ve ortaya kulaklarımızın pasını silen, sıkıcılık ve yapaylıktan uzak konuşmalar çıkmış. Hakeza müzikler de bir o kadar başarılı. Senaryo anlamında da ara sıra çok fazla klişeye bulansa da iyi bir hikâye var karşımızda. En azından ilginizi sürekli olarak uyanık tutmayı başarabiliyor. *Spellforce 3*'te 30 saate yakın senaryo modunun yanı sıra Skirmish ve Online modları da bulunuyor bu arada.

Oyun piyasaya ilk çıktığında teknik anlamda bir sürü irili ufaklı hatası olsa da Grimlore Games bunların hepsini zaman içerisinde yayınladıkları yamalarla düzeltti. Öyle ki ilk başta not aldığım hatalardan bazılarının yerinde artık yeller esiyor. Bununla birlikte konuştuğumuz NPC'nin yerinde fırıldak gibi dönmesi sorunu hâlâ mevcut. Ama bu azim ve çalışkanlıkla çok geçmeden onu da düzelteceklerine inancım tam. Ama taaa ilk oyundan beri süregelen kamera problemleri insanı bugün bile hâlâ çıldırtmayı ve nostaljik bir bezginlik yaşatmayı başarıyor. Özellikle çok yüksek binaların bulunduğu alanlarda kamerayı döndürmek bazen tam bir işkence.

Velhasılıkelam ne RYO ne de GZS anlamında çok fazla derine inmeyen, kolayca alışılan fakat çok da çeşitlilik sunmayan bir yapım olmuş *Spellforce 3*. Kötü bir oyun değil kesinlikle. Ama ilki kadar çığır açmadığı da kesin.




Dış mekânlar kadar iç mekân tasarımları da göz alıyor .

### BANA ARKADAŞINI SÖYLE, SANA GÖREV VEREYİM

Maceramız boyunca yanımıza farklı farklı kişilikleri ve özellikleri olan bazı yoldaşlar katabiliyoruz. Bunların arasında kindar bir Wolf Guard ya da arkeolog bir cüce gibi gayet renkli tipler var. İşin güzel tarafı yanınıza kimi aldığınıza göre bazı diyalogların ve olayların farklı şekillerde gelişebilmesi. Yoldaşınızın karşınızdaki ırka toleransı olmayabiliyor ya da eski düşmanlıklar ve dostluklar devreye girebiliyor. Ama ne yazık ki bu küçük dokunuşların senaryonun ilerleyişine katkısı az. İster kan dökmekten kaçınmayı başarın ister önünüze çıkanı doğrayın, sonraki bölümlerde yaşananlar birkaç diyalog haricinde her şey aynı kalıyor.



**+**

- Gösterişli grafikler
- Kaliteli seslendirmeler
- Oyun süresi gayet uzun
- Merak uyandırıcı bir hikâyesi var

**−**

- Hem RYO hem de GZS alanında biraz sığ
- Mikro-yönetim kısmı biraz sıkıcı
- Ufak tefek hatalar

**7**

**SON KARAR**

İlk oyunun yarattığı devrim ve heyecandan uzak. Ama bu iki türü bir arada sevenlerin de hâlâ tek adresi.

O **TÜR:** Strateji O **YAPIM:** Leonard Menchiari O **DAĞITIM:** Merge Games O **DİJİTAL İNDİRME:** 21 TL O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-riot





İsyanların ardındaki sebepleri de vermesi açısından güzel bir bilgi kaynağı aynı zamanda Riot.



# RIOT: CIVIL UNREST

## İsyanım var!

NURETTİN TAN

*Riot: Civil Unrest* yanlış hatırlamıyorsam tam bizim Gezi Parkı olayları zamanında hazırlanmaya başlanmıştı. O dönemin çalkantılı gündemi yüzünden böyle bir oyunun yapılıyor olması anında ilgimi çekmişti. Tabii 8-bit olmasının beni kendine çekmesinde önemli bir faktör olduğunu kabul etmem lazım. Oyunda içlerinde Arap Baharı da dâhil Mısır ve İspanya gibi ülkelerde çıkan isyanları ister polisin istersek halkın tarafından oynayabiliyoruz. İlk bakışta ilgi çekici ve yaratıcı bir konsept olduğu kesin, zaten oyunu uzun süreden beri beklememin sebebi de buydu. Ama beklediğime değdi mi? Orasına sonra değineceğim, şimdi isterseniz oyunu biraz deşelim.

Oyunun sefer modu dört farklı ülkeyi; İspanya, İtalya, Yunanistan ve Mısır'ı içeriyor. Bir bölümü bitirdiğinizde diğerine geçtiğiniz klasik sefer sistemi bir isyanı en önemli anlarıyla görebileceğiniz en geniş içeriği kapsıyor. Bunun dışında teker teker oynayabileceğiniz on altı tekli senaryo da mevcut ve evet içlerinde İstanbul Gezi Parkı olayları da var. Ben özellikle sefer modunu sevdim çünkü yaşanan bir olayı bütün detaylarıyla anlatıyordu. Örneğin *Riot: Civil Unrest*'te oynadığım ilk bölüm İtalya'daki "No TAV" hareketi hakkındaydı. Oyunu oynayana kadar bu hareketten zerre haberdar değildim ve oyun Google'ı açıp bunu araştırmama sebep oldu. No TAV, İtalyan halkı ve medyanın çoğunluğunu elinde bulunduran politik partiler arasında iki şehri birbirine bağlayacak otobanın yapımı yüzünden çıkmış bir isyandı. Bütün bu politik içeriğe rağmen oyun tamamen apolitik kalmayı beceriyor. Zaten dediğim gibi dilediğiniz tarafı yönetebiliyorsunuz. *Riot: Civil Unrest* "şu taraf kesinlikle haklıydı" gibi bir yorum yapmaktan kaçınıyor.

8-bit grafikler en ince detayına kadar kullanılmış ve harika görseller ortaya çıkmış. Fırlatılan gaz bombalarının yaydığı duman ya da molotof kokteyllerinin saçtığı parlayan alevler bu grafik tarzına göre gayet başarılı şekilde hazırlanmış. Her bölümün başlangıcındaki dramatik girişler de akılda kalıcıydı ve beni oyunun havasına soktu diyebilirim.

### Çarşı kısayola da karşı

*Riot: Civil Unrest*'in aykırı konsepti ve başarılı grafikleri oyunun iyi tarafıyken ne yazık ki gerçek zamanlı strateji diyebileceğim, kontrolü elimize aldığımız (ya da bir türlü alamadığımız) çatışma sahneleri bir o kadar kötü. Halk hareketinin sayısı her daim polislerden daha fazla olduğu için bu güruhları hareket ettirmek tam bir eziyet. Mesela polisin ilerleyişini durdurmak ve kurduğunuz tenteleri korumak zorunda olduğunuz bir görev var. Burada kontrolünüz altında, dört farklı gruba bölünmüş 180 kişi mevcut. Üzerinize yürüyen polise doğru baskı kurmak istiyorsanız bunu her gruba teker teker yaptırmalısınız. Bir grubu seçtiniz (kısa yolu olmayan) ikona fareyle tıkladınız ve yüklenmek istediğiniz grubu seçtiniz. Bunu her gruba teker teker tekrarlıyorsunuz. Bütün grupları aynı anda seçmek ve yönetmek gibi bir seçenek mevcut değil. Bu kadar uzun bir geliştirme sürecinden sonra böyle basit bir kontrol mekanizmasını nasıl atlamışlar anlayabilmiş değilim. Olaylar kızışmaya başladığında aşağıda "Şu kadar protestocu yaralandı, bu kadarı öldü!" gibi uyarılar alıyorsunuz. Ama neredeler? Nerede olduklarını göremiyorsunuz çünkü müthiş bir curcuna ve itiş kakış var. Çok kalabalık iki grubun müthiş dar bir alana sığdırılması buna neden olmuş.

*Riot: Civil Unrest* harika bir fikre ama zavallı mekaniklere sahip. Özellikle yıllar geçen geliştirme sürecinden sonra böylesine zayıf bir oynanabilirlikle karşımıza çıkmış olması hayret verici. Çıktığını gördüğümde ofiste nasıl sevindiğimi karşımda oturan Ömer çok iyi bilir. Ama oyunu oynadıktan sonra ne yazık ki o heyecanın yerinde yeller bile esmiyor artık, gayet çorak ve eleştirilerle kaplı özel bir raf hazırladım ona gönlümde.



- Başarılı 8-bit grafikler
- Sıradışı konsept

—

- Kontrolleri insanı çıldırtıyor
- İsyanların olduğu haritalar çok küçük

**5**

**SON KARAR**

Bana kalırsa erken erişime çıkması için bile daha çok erkenmiş. Düzgün çıksaydı keşke, biz gene beklerdik, beklemeye alışmıştık.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Unreal Software ○ **DAĞITIM:** Unreal Software ○ **FİYAT:** - ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-cs2d




# CS2D

## Basit ama efektif!

BUĞRA ÖZKAN

Eğer aranızda halen bugüne kadar *Counter Strike* oynamamış olanlarınız varsa, öncelikle tebrik ediyorum. Bilmeyenler için kısa bir özet geçebilirim ama: Silah seç, renkleri etrafındakilere hiç benzemeyen adamlara tut, pata-pata-pata-pata. Temelde bu.

Ön yeterlilik bilgilerini de verdikten sonra buraların asıl adamına geçebiliriz: *CS2D*. *Counter Strike*, silahlar, adamlar, bombalar, "Fire in the hole!" ve yine pata-pata-pata. Tek fark, 2 boyut artık. Zıplamak yok, Aztec oynarken aşağıda bir yerlerde suyun kenarında çömelmiş, o görülmeyen polis efendi yok. Kapının üstünden gelen gizemli bombalar yok. Silahı doğrult, ateş et. Basit! Tabii, bir oyun bu kadar basit yapıldığı zaman neresinden incelenecek diye düşünüyor insan. Ben de düşündüm. Ömer? Sen düşündün mü? Neyse, korkmayın, diyeceğim bir iki şey var.

*CS2D*, daha önce adı duyulmamış bir iki oyunun geliştiricisi olan "Unreal Software" tarafından geliştirilmiş. Çoğunlukla, kendilerinin de belirttiği üzere, *GTA 2* tarzı animasyonlarla nispeten yeni nesil grafiklerin harmanlanıp üzerine *Counter Strike* kılıfı giydirilmiş hali. Basit ve efektif, oynayan sayısı azımsanacak düzeyde değil. 100'ün üzerinde sunucusu ve rastgele bir sunucuya girmek istediğinizde neredeyse her zaman dolu sunuculara denk gelmeniz bunun bir göstergesi.

Büyük beklentileriniz olmasın, *CS2D* size olağanüstü eğlenceli zamanlar sunmuyor. Bazı sıkıntıları var. Bunların en büyüğü ve sanırım tek söylenmeye değer olanı dürbünlü silahların kullanımı. Malumunuz, böyle no-scope fantezilerine kaçmıyorsanız, bu silahların tek amacı uzak mesafelerde kullanım. Burada uzak mesafe yok. Bir yakınlaştırma yok. Sağ tıkladığınızda bir nişangâh geliyor lakin ben M4 ile ne görüyorsam, o kadar mesafedeki adamları görebiliyorum, üstelik ekranın yüzde 90'ı karartılmış halde. Bari uzağı göreydim.

Eksiklerine ve flash animasyonundan çıkmış grafiklerine rağmen *CS2D*, bir *Counter Strike* hayranıysanız ve amacınız biraz zaman öldürmek ve bunu da farklı bir şekilde yapmaksa bir seçim olabilir. Telif haklarının üstesinden nasıl geldiler bilmiyorum ancak özel sunucu desteği ve harita düzenleyicisiyle birlikte standart halinden çok farklı şekillere bürünebiliyor.

Görüş alanı kareli tabana oturtulmuş, dolayısıyla ince ayar yok. Bu kısım biraz can sıkıyor zira kutunun hemen kenarına tüneyeyim de adamı kolundan vurayım diyemiyorsunuz.



- Harita ve mod desteği
- Oynanışı çok rahat
- Çoklu platform desteği var
- Ücretsiz

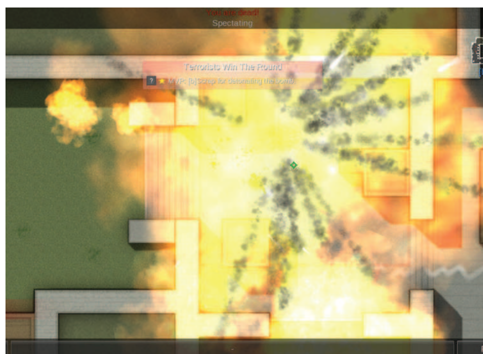
—

- Dürbünlü silahların kullanımı
- Görüş alanı biraz dar gibi

**6**

**SON KARAR**

Bir de 2 boyutlu şekilde Rush B yapın, değişiklik olsun.



Öyle çok bir taktik strateji belirlemeyi beklemeyin, çıkıp ateş ediyoruz işte.



○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** Id Software ○ **DAĞITIM:** Bethesda / Aral ○ **KUTULU FİYATI:** 150 TL ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 132 TL (Playstore), 133 TL (Steam), 89 TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-vfr






Ekran görüntülerinde bile silah yamuk duruyor. Id Software bunu nasıl atlamış izah edemiyorum.

# DOOM VFR

## Kıyamet göze geldi



ALİ SEZGİN

Sevgili okurlar hiç lafı dolandırmadan konuya girmek istiyorum, sanal gerçeklik cihazlarını ilk elime aldığım günden itibaren önemli bir AAA oyunu gerçekten içinde, yaşayarak oynamak istiyordum. Bu konuda ürkütücü dünyası ve en bana mısın diyen oyuncuları bile tırstıracak şeytanlarıyla *Doom* ilk tercihim olur muydu bilmiyorum ama böyle bir fırsata kolay kolay hayır diyemeyeceğimden de eminim.

Anlamsız ama okuyunca güldüren isim esprisiyle *Doom VFR* özünde "hazır *Doom*'u yaptık, elimizde bütün canavarlar, silahlar var, çok para harcamadan bunu sanal gerçeklik oyunu yapıp satalım" temalı bir oyun. Başta bunu anlamasanız da oyun 4 saatte bitiverince az biraz farkına varıyorsunuz zaten. Normal senaryoyu VR'a uyarlamak zor olduğundan olsa gerek, benzer bölümleri kullanan farklı bir hikâyeyle işe girişilmiş. Bu sefer efsanevi Doom Slayer değil, benliğini bir savaş robotuna aktarmış sıradan bir bilim adamıyız. Elbette Doom Slayer olmayınca, şeytanları parçaladığımız o ünlü Glory Kill sekansları da oyuna dâhil olamıyor. Kâğıt üzerinde mazeret bu ama asıl neden elbette otomatik animasyon ve kamera hareketlerinin sanal ortamda mide bulantısı yapması. *VFR*'da *Doom*'daki bütün silahlar var ve yeterince hasar alan şeytanlar orijinal oyunda olduğu gibi sersemliyorlar. Bu sefer onların yanına yaklaşıp kollarını koparmak veya bir başka sadist idam metodu uygulamak yerine üzerlerine ışınlanarak parçalanmalarını sağlıyoruz. Eski *Doom* diliyle Telefrag yani. Glory kill kadar havalı olmasa da bir Pinky Demon'ın içinden çıkıp bir diğerine roket sallayabilmek en az bunu yazmak kadar havalı bir hareket.

### Bunu oynayan şeytan kör oldu

*Doom VFR*'ın aksaklıkları kısalığında veya düz ekrandan sanal ortama aktarılamayan içeriklerle alakalı değil. Burada yerim olsa sayfalarca açıklayabilirim ama asıl sorun, yapımı tamamlandıktan sonra kimsenin tekrar açıp oynamaya tenezzül etmemiş oluşu. O kadar çok yanlış şey var ki. Vive kollarıyla silahların duruşu uyumsuz, dolayısıyla nişan olmak mümkün değil. Normalde kendi firmamla bile küçük demolar yaparken 3-4 günde çözdüğümüz ışınlanma olayını bile tam anlamıyla halledememiş adamlar. Kavis o kadar dik ki yakın mesafelere ışınlanmak mümkün olmuyor. Işınlanma harici olan sağa-sola atlama hareketi tek seçenek olarak kalıyor ama bunu da sürekli kullanmak mide bulandırabiliyor. Her şeyi geçiyorum, oyun yakın zamana kadar dizüstü bilgisayarlarda düzgün oynanmıyordu bile. İncelemeyi yetiştirebilmek için Windows'u güncellemeye kadar giden çok uzun bir çözümle boğuşmam gerekti ki, ben bu satırları yazdığım sırada pek sevgili Id Software bu ciddi sorunu yeni yamamayı başarmıştı.

*Doom* markasını sevenler için *Doom VFR* heyecan verici bir deneyim olabilir ama VR işine biraz aşinaysanız oyunun içeriği, muhteşem *Doom* dünyası ve canavarları haricinde o kadar da tatmin edici değil. Aynı *Fallout 4 VR*'da olduğu gibi ortada tam anlamıyla düzgün çalışmayan, sorunlu ve döneminin gerisinde bir oyun var. Bağımsız oyunları seven bir oyuncu olarak bu tarzda kaliteli VR oyunlarının varlığı sayesinde *Doom VFR*'ın vasatlığı beni o kadar da rahatsız etmedi. Buna rağmen VR için o "önemli" oyunu bekleyen oyuncuların yaşayacağı hayal kırıklığı ne yazık ki çok ama çok büyük olacak.

MANTIK "VR İÇİN YENİ DOOM YAPALIM" DEĞİL, "ELDE MALZEME VAR, BİR ŞEYLER ATIVERELİM."



- Doom'un muhteşem dünyası hâlâ yerinde
- Hikâye fena başlamıyor

—

- 4 saatte bitiyor
- Işınlanma sistemi sorunlu
- Bethesda oyunu unuttu
- Silah açıları yanlış
- Sonsuz sayıda bug ve hata

**5**

**SON KARAR**

Kıyameti böyle kötü port'lar çıkaracak.

# FALLOUT 4 VR







## Savaşa içerden bakmak

*Fallout 4* her zaman kitlesine karanlık bir dünya sunmuştur ama bunu gerçekten o harabelerin içinde yürürken yapabilmek garip bir his olmuş. Düşünsenize, soğuk savaş biraz daha farklı ilerleseydi *Fallout*'un sunduğu dünyanın bir benzerinde yaşıyor olacaktık. Adım attıkça harabe binaları geziyorum, dolapları ve çekmeceleri yağmalıyorum. Sanal gerçeklik sayesinde girdiğim her odanın, açtığım her kapının ardında bir öykü yatıyor sanki. *Fallout 4 VR*'dan önce Deathclaw gördüğümde yaşadığım hissin korku olduğunu sanırdım. Şimdi o yaratığı 5 metre ötemde bana doğru gelirken görmek, aslında korkunun ne kadar da göreceli bir kavram olduğunu bana hatırlatıyor. *Fallout 4 VR* tam bu duygunun oyunu. Yıllarca konuşulan, içilen, gezilen bir dostun evine ilk defa gelmek gibi. Bildiğiniz tüm detaylar, tüm anılar hiç olmadığı kadar gerçek bir şekilde karşınızda duruyor çünkü.

### Güç zırhının harareti

Sanal gerçekliğin en önemli sorunlarından biri sıradan oyunların olduğu gibi aktarılamıyor oluşunda yatıyor. *Fallout* ve *Skyrim* gibi rol yapma oyunları bu konuda tam anlamıyla birer istisnalar. Kâğıt üzerinde hazır olan seslendirmelerin, animasyonların ve kurgunun içine sadece yeni bir arayüz ve kontrol desteği gerekiyor. Kâğıt üzerinde diyorum çünkü, Bethesda'daki yapımcılar galiba *Fallout 4 VR*'ı hazırlarken diğer firmaların VR çözümlerine hiç bakmamışlar. Hayatımda gördüğüm en kullanışsız arayüz, düzgün çalışmayan silah dürbünleri ve bir Bethesda oyununun da bile ulaşmayacağı kadar çok sayıda bug *Fallout 4 VR*'ı oynanamaz hale getiriyor. 30-40 dakikalık seanslar için o kadar sorun değil. Buna rağmen uzun süreli oyun esnasında her yeni eşya için 10 dakika envanterle mi uğraşayım, duvarın içinden geçen kamera hatalarıyla mı ilgileneyim derken illallah diyor insan. Sanal gerçeklik oyuncuyu ne kadar başarılı ortamın içine sokabiliyorsa, *Fallout 4 VR*'ın hantal ve uyumsuz arayüzü de sizi o kadar oyundan soğutuyor.

Aksayan animasyonlar, yürürken titremeler, içinden geçilebilir duvarlar ve animasyon hataları derken *Fallout 4 VR* oyuncuların beklediği o aşırı kaliteli AAA oyun deneyimi değil, "elimizde *Fallout* var, hadi çok para harcamadan VR'a çıkaralım" temalı bir iş olmuş. İşin komik yanı neredeyse Oculus'tan bile önce VR üzerine çalışmalar yapan Bethesda'nın bu kadar kötü bir işçilikle karşımıza çıkıyor oluşu. Bethesda bile bunu yapıyorsa, hiç VR deneyimi olmayan EA, Ubisoft gibi firmalar daha nasıl hatalarla karşımıza gelirler... ■ ALİ



- Temel anlamda Fallout 4 deneyimini sunuyor
- Engin dünya ve içerik

–

- Uzun sürede mide bulandırıyor
- Sorunlu arayüz
- Çok fazla hata var

**6**

**SON KARAR**

Oyun Fallout ama oynanışı başka vasat bir oyuna ait sanki.

○ **TÜR:** Aksiyon / RYO ○ **YAPIM:** Bethesda ○ **DAĞITIM:** Bethesda ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 256 TL (Playstore), 266 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-f4vr

# THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR




## Ejderlerle yakın temas

Eğer oynadığım oyun RYO'ysa dünyası beni içine çekip alsın isterim. Oyuncuya sunduğu dünyalarla efsane haline gelmiş bu oyunları VR desteğiyle oynamak müthiş bir zevk. Öyle görünüyor ki Bethesda sanal gerçeklik konusunu iyice ciddiye almaya başladı çünkü bu ay ardı arkasına hem *Skyrim*'i hem de *Fallout 4*'ü VR olarak piyasaya sürerek sürpriz yaptılar. Oyuna başlamadan evvel *Skyrim*'in hikâye başlangıcındaki o heybetli ejderha saldırı sahnesini sanal gerçeklikle oynayacağımı düşündükçe heyecanlanıyordum. Karlı ormanlarda yürüyecek, bana bir dokunuş mesafesindeki ağaç dallarının arasından geçecektim.

İdam edilmeye götürülürken bindirildiğimiz at arabasında diğer mahkumlarla konuşurken her şey yolunda görünüyordu. Çözünürlük fena değildi ve kameranın kafamdaki VR setine verdiği tepkiler gayet iyiydi. Fakat idam alanına getirildikten ve görüş alanım iyice genişledikten sonra işler biraz değişti. Çözünürlük rahatsız edici şekilde azalmıştı, o an resmen 90'lar oyunu oynuyormuş gibi hissettim.

*DOOM VFR*'la kıyaslamak gerekirse *Skyrim*'in oynanabilirliği çok daha iyi. VR sürümü normal oyunda olduğu gibi oyuncuya tam hareket imkânı sağlıyor. Oynanıştaki tek sorun başlığı taktıktan sonra menüleri gözlerimle takip ederken görememem oldu. Mesela aşağıdaki bir menüye bakmam gerekiyorsa başımı resmen aşağıya indirmem gerekiyordu ki oyunun hareketli sahnelerinde bunun başa büyük belalar açtığını tahmin edersiniz.

Sanal gerçeklik teknolojisi halen geliştirme aşamasında o yüzden *Skyrim VR*'a giydirirsem haksızlık etmiş olurum. Bu noktada tek canımı sıkan şey oyun 209 TL olması çünkü ne kadar *Skyrim* hayranı olursanız olun epilepsi geçirmeden oyunun şu anki halini bitirebileceğinizi sanmıyorum. Fiyatı düşerse deneyin ama tecrübe etmezseniz bir şey kaçırmıyorsunuz emin olun. ■ NURETTİN






- Tüm oyunu kapsıyor
- Karakter hareketleri başarılı

–

- Grafikler maalesef çok kötü
- Üç boyutu hissetmek yerine sinema perdesine bakıyor gibi hissediyorsunuz

**5**

**SON KARAR**

Aslına olabildiğince sadık kalması takdir edilesi bir durum ama mideniz bulanmadan bitirebilir misiniz? Sanmıyorum.

○ **TÜR:** RYO **YAPIM:** Bethesda ○ **DAĞITIM:** Bethesda / Aral ○ **KUTULU FİYATI:** 350 TL ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 209 TL (PSN) ○ **DAHASI İÇİN:** elderscrolls.wikia.com




DLC

win ps4 one

# STEEP: ROAD TO THE OLYMPICS

## Diyar diyar Uzakdoğu

Her oyun oynayan insanın illa ki zayıf olduğu bir oyun türü vardır. Benim için bu türlerden biri ekstrem spor oyunları. Ne zaman bir ekstrem spor oyunu görsem içimde bir hareketlenme, bir heyecan, bir mutluluk oluyor. *Steep*'i de o heyecanla almış, kendi kendime soktuğum heyecan yüzünden her ne kadar beklediğimi tam olarak bulamamış olsam da yine de harcadığım saatleri mutlu bir şekilde geçirmiştim. Yeni ek paket geldiğini duyunca da tekrar oynamak için bir bahane bulup atladım oyuna hemen.

Ubisoft'un Kış Olimpiyatları lisanslı bu yeni *Road to the Olympics* ek paketinde gelen en büyük şeylerden biri tabii ki de yeni bir açık dünya. Japonya'nın dağları dışında bir o kadar ilgi çekici olan şeyse Ubisoft'un Olimpiyat lisansını boşa harcamayıp oyuna bir de hikâye modu eklemiş olması. Klasik bir dipten başlayıp en tepeye yükselme anlatımına sahip hikâye boyunca kış olimpiyatları sporcularının hikâye anlatımına dâhil olduğunu ve aslında hikâyeyi de bir arada tutmayı becerebilen tek şeyin onlar olduğunu rahatlıkla anlayabiliyorsunuz. Hikâye konusunda bir spor oyununun üstüne gidip kötü konuşmak pek de mantıklı olmadığından fazla üstünde durmayacağım, zaten bu ek paketin hakkını yeni gelen açık dünya ve yapabileceğiniz yığınla yeni etkinlik yeterince veriyor.

Yeni gelen etkinlikler ikiye ayrılmış durumda. Biri altın madalyaları rahatlıkla toplayabildiğiniz, klasik *Steep*'in etkinlikleri. Diğerleriyse Olimpiyat etkinlikleri ki *Steep*'in kendi etkinliklerinden çok daha zorlar ve altın madalyasını almak çok ÇOK daha tatmin edici. Bir de sırf "Olimpiyatlar gibi yaptık, o zaman sunucu da ekleyelim" diyerek sunucu eklemeselermiş çok daha iyi olacakmış. Kendini aşırı derecede tekrar etmesi bir yana, tam odağınızı isteyen bu etkinliklerde müthiş dikkat dağıtıyor. Neyse ki Ubisoft özellikle sunucunun sesini kapatma özelliğini eklemiş.

Ama oyun hâlâ bildiğiniz *Steep*. Bundan bir yıl önce çıktığında da incelememde ekstrem spor oyunlarına aşırı bir ilginiz yoksa pek de önerebileceğim bir oyun değil demiştim, bu dediklerim maalesef bu ek paketle de değişmiyor. *Steep*'i biraz daha zorlu etkinliklerle tekrar oynamak istiyorsanız rahatlıkla önerebilirim ama uygun fiyatlara düşmesini beklemek isterseniz de pek bir şey kaçırmazsınız. ■ **SABRİ**

**7**

**SON KARAR**

Sıkıntılarına rağmen piyasadaki tek çalışan ve eğlenceli ekstrem spor oyunu. Yeni içerikle de kendini oynatmaya devam ediyor.

○ **TÜR:** Spor Yapım: Ubisoft Annecy Dağıtım: Ubisoft / Aral Kutulu Fiyatı: 270 TL (PS4, Winter Games Edition) Dijital İndirme: 99 TL (Playstore), 30 Euro (Uplay). 105 TL (Steam), 89 TL (XBL), 119 TL (PSN) Yaş Sınırı: 12+ Dahası İçin: reddit.com/r/steep

win DLC

# TOTAL WAR: ROME II EMPIRE DIVIDED

## Batı Roma cehpesinde yeni bir şey yok

*Total War* serisini, 2013 ürünü *Rome II*'nin tema ve konusu olan Roma İmparatorluğu'nun yükseliş ve gerileme dönemine benzetebiliriz: Gelişti, büyüdü, yükseldi ve başındaki yöneticilerinin kontrol edemeyeceği boyutlara ulaştı, düşüşe geçtiği sıralarda yön değiştirdi. *Total War* yapımları ciddi ve cazip bir markaya dönüşürken, tarihi temadan, *Warhammer*'ın fantastik evrenine geçiş yaptı.(yazı bitse de indirimde aldığım *T.W. Warhammer*'a başlasam diyorum içimden).

### Bize halktan gelen bir imparator verin

...diye başlıyor "*Bölünmüş İmparatorluk*" seferinin açılış filmi. Roma'dan Aurelian'ı kafasında parlak bronzdan "maske miğfer"le kılıcını hışımlahavaya sallarken izlememizin ardından, strateji sever kitlenin içli dışlı olduğu sıra tabanlı tarihi haritamıza gaza gelmiş vaziyette giriş yapıyoruz. "Turu sonlandır"a basmadan önce, DLC'yle gelen özelliklere bakmam bir on - on beş dakikamı aldı: Tabii, sefere giriş ekranında tarihin artık M.S. 270 olduğunu, DLC'nin adı üstünde, Britanya'dan Balkanlar'a, Kuzey Afrika'ya kadar yayılan Roma İmparatorluğunun Aurelian hanesi, Galya Romalıları ve Palmira olmak üzere üçe bölündüğünü, Gotlar gibi dönemin birkaç önemli ulus - kavminin de eklendiğini önceden belirtmeliyim. Oynanıştaki yeniliklerse; binalardan başlıyor. Din - kültür binalarımız var, yeni eklenen haydutluk seviyesini biraz da olsa düşürüyor, salgın hastalıklar da baş edilmesi gereken bir engel olarak eklenmiş. *T.W. Attila*'da olan özellikler bunların çoğu, örneğin ücretsiz "Güç ve Siyaset" (Power and Politics) güncellemesiyle gelen aile - parti ileri gelenlerinin sadakat ve nüfuz düzeyleri gibi. Tahmin edeceğiniz gibi birçok yeni askeri birlik de eklenmiş, ayrıca başkahramanlar savaşlarda ölmeyip yaralanıyorlar.



Geri kalan kısımsa hemen hemen aynı diyebilirim. Muharebelerde gene ara sıra yolunu bulamayan birliklere, haritanın kenarında öylece bekleyen müttefik yapay zekâya rastlamak mümkün. Uzun imparatorluk seferinin kısası; *T.W. Rome II'ye* birkaç yılın ardından geri dönmek için yeterli neden sunamıyor *Bölünmüş İmparatorluk*. Ama Roma tarihine meraklıysanız indirimde alınacaklar listesine eklemenizi önerebilirim gönül ve konsül rahatlığıyla. ■ **NOYAN**

**6**

**SON KARAR**

Daha yeni ve taze Total War içerikleri varken mantıklı gelmeyebilir ama indirimde alınacaklar listesini hak ediyor.

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** Creative Assembly ○ **DAĞITIM:** SEGA ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 44 TL (Steam), 68 TL (Playstore) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+ ○ **DAHASI İÇİN:** totalwar.wikia.com/wiki/Empire_Divided

win DLC+

# DESTINY 2: CURSE OF OSIRIS

## Osiris'in laneti Destiny 2'nin üzerinde

Bungie'nin hayranlarının yakarışını duyup da gidişatı kontrol altına alacağını duyuruşunun hemen ardından çıkan *Season Pass*'in ilk içeriği ne yazık ki alevleri daha çok körüklemekten fazlasını yapamadı.

Yerim dar, o yüzden mümkün olduğunca özet geçeceğim. *Curse of Osiris* eklentisi *Destiny 2*'ye taş çatlasın 2-3 saatlik bir hikâye içeriği ve sizi bir süre daha oyalayacak end-game etkinlikleri ekliyor. Senaryoda ele alınan konular hoş; bolca Vex zaman karmaşası var. Vanguard'ın en azılı warlock'u Osiris'le takılmak heyecan verici. Ama her şey o kadar çabuk olup bitiyor ki, tam tadına varmaya başladığınız anda "Eee, bu kadar mıydı yani?" diye kalıveriyorsunuz. Bunun bir mini-macera olduğu ve Bungie'nin *Destiny 1*'de de bu tarz mini-maceralar çıkarttığı gerçeği var... Ancak belli ki bu formül artık tutmuyor ve daha fazlasına ihtiyaç var. Özellikle de *Destiny* serisi bir kez daha böylesine can çekişiyorken.

Ana senaryo dışında Infinite Forest diye bize sözde sınırsız macera yaşatacak yeni bir bölge var. Ancak o kadar büyük bir yalan ki bu, hiç koymasalarmış daha iyi olabilirmiş. Oyun siz bir maceraya girdiğinizde Infinite Forest'ın belli bölgelerini güya rastgele olarak yaratıyor. Yaratılan alan o kadar küçük ve anlamsız ki, çoğunlukla kimseye bulaşmadan bitiş çizgisine ilk kim koşmayı başaracak temalı bir yarıştan ibaret



oluyor oyunun bu kısmı. Oysa Vex söz konusu olduğu için geçmişin, bugünün ve geleceğin bütün potansiyeli çok güzel bir şekilde kullanılabilirdi. Bu da *Destiny 2*'deki neredeyse diğer her şey gibi başka bir kaçmış potansiyel...

Eklenti ilk çıktığında Bungie halihazırda ana oyunla erişilebilen içeriklerin bazısını da eklentiyi satın almayanlara kapatmıştı: Trials of the Nine, Nightfall ve raid'leri eğer DLC'yi almadıysanız oynayamıyordunuz yani. Neyse ki oyuncular buna öyle yüksek sesle gürlediler ki Bungie müthiş hızlı bir geri adım attı bu konuda da.

Özetle, *Curse of Osiris* aslında potansiyel sahibi ama elini attığı her şeyi yarım bırakmış hissettiren, fazlasıyla aceleye gelmiş bir eklenti. Eğer düzenli olarak *Destiny 2* oynamaya devam ediyorsanız göz atmaya değer olabilir; lakin *Destiny 2*'den baymış ve sizi oyuna tekrar sardıracak yeni bir şeyler arayışındaysanız biraz daha bekleyin derim. Bungie önce söz verdiği şeyleri yerine getirsin de, belki *Season Pass*'in ikinci eklentisi almaya değer olur... ■ **CAN**

**5+**

**SON KARAR**

Doğru yönde atılan adımlar var ama yeterli değil. İkinci bir "The Taken King"e acilen ihtiyaç var. Hem de çok acilen...

○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** Bungie ○ **DAĞITIM:** Activision ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 20 $ (Battle.net), 74 TL (PSN, XBL)
○ **YAŞ SINIRI:** 18+ ○ **DAHASI İÇİN:** destiny.wikia.com




win

# DEEP SKY DERELICTS

## Uzay hurdacıları

ERKEN ERİŞİM



Uzak gelecekte insanlık evrene yayılmış ama distopik bir şekilde iki sınıfa bölünmüştür: Vatandaşlar ve yurtsuzlar. Vatandaşlar yaşanabilir gezegenler üzerinde doğal hayatlar yaşarken yurtsuzlar uzayda hurdacılık yaparak hayatta kalmaya çalışırlar. İşte bunlardan biri olarak biz, vatandaşlık hakkı elde etmek için efsanevi Ana Gemi'yi bulmaya çalışıyoruz.

Deep Sky Derelicts, 80'lerin distopik cyberpunk romanlarından fırlama bu hikâyeyi çizgi roman tarzı grafik stiliyle desteklemiş. Öyle ki sıra tabanlı savaşlar sırasında eylemleriniz birer çizgi roman kutucuğu olarak resmediliyor. Renk paletini ve şimdilik kendini çok tekrar etse de mekân çizimlerini de eklediğimizde oyunun kendine has atmosferini sağlam oluşturduğunu söyleyebiliriz.

Temel oynanışa gelecek olursak üç kişilik (Darkest Dungeon gibi yenileri de alınabilecek) ekibimizle terk edilmiş gemileri gezip hem Ana Gemi'ye dair ipuçları bulmaya hem de para kazanıp seviye atlamaya çalışıyoruz. Üsten ya da gezdiğimiz gemilerde karşılaştığımız insanlardan alınan görevler de cabası. Savaş mekaniği sıra tabanlı ve ilginç bir yanı var. Guild of Dungeoneering'i andıracak şekilde kart destesi mantığıyla çalışıyor. Kullandığınız her silah ve eşya aynı zamanda eylem kartlarıyla geliyor ve desteden rastgele kart çekip elinizdeki kartlara göre savaşıyorsunuz. Bu yüzden doğru deste yönetimi de ayrı bir strateji mekaniği sağlıyor.

Tarzı güzel, oynanışı gerçekten çok keyifli olan oyun şimdilik ilk üç terk edilmiş gemiyi gezdikten sonra sona eriyor ama Nisan'a kadar uzanan düzenli bir güncelleme planları var. Takipte kalmanızı öneriyorum. ■ **EGE**

+

- Çizgi roman tarzı görselliği çok çekici
- Kartlara dayalı savaş sistemi hem stratejik hem eğlenceli
- Yapımcıları samimi, geleceği parlak duruyor

−

- Şu aşamada henüz çok kısa sürüyor

**SON KARAR**

Şu haliyle dahi keyifli birkaç saat geçirtiyor, erken erişimden çıktığında ses getirebilir.

○ **TÜR:** RYO / Strateji ○ **YAPIM:** Snowhound Games ○ **DAĞITIM:** 1C Company ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 26 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-deep






win osx

# CAT QUEST

## Kedicikler, en guarde!

Bir RYO'yu kedilerle yaratmak çok matah bir şey değil. Sevimlilik kartını oynayan ve internetle birlikte hayatımıza giren kedi videoları alışkanlığından yola çıkan çok güzel bir satış taktiği. Ama eğer kedileri kullanarak "gerçek" bir RYO yapıyorsanız ben o noktada saygı duruşuna geçerim.

*Cat Quest* insanı kedisever olması ya da olmamasına göre değil, bir RYO'dan beklediğimiz ne varsa vermesi ve bu türün kompleks yapısını sadeleştirmesiyle dikkat çekiyor. Barındırdığı mizah, tatlı çizgilerine karşın oyuncuya kendini ciddiye aldıran yapısı gibi etmenlerle aldığı tüm övgüleri sonuna kadar hak ediyor.

Oyun bir zamanlar kötü ejderhaları dünyadan kovmuş olan Dragonblood türündeki kedilerin uzun zaman önce yok olduğu bir dönemde başlıyor. Kahramanımızın kız kardeşi White Cat tarafından kaçırılınca kendisinin bir Dragonblood olduğu ortaya çıkıyor. Dünyaya dönen ejderhaları durdurabilecek tek pisi. Bir de neon mavi, sadece bir kedi kafasından oluşan atarlı yol göstericimiz var. Bir kedi peri.

Hem savaş hem de büyü alanında kendimizi geliştirebildiğimiz, bu iki alanda çeşitli zırh ve silah seçenekleri sunan ve onları geliştirmemize imkân veren bir işleyiş var. Büyüler de aynı şekilde belli oranda çeşitli ve güçlendirmeye açık. Yan görevler mizahi, harita üzerindeki hareketler ve dövüş mekanikleri gayet akıcı. Oyun içerisinde Twin Peaks diye bir dağ var desem? Daha neler neler. Adnan Oktar kusura bakmasın ama bu kedicikler bir RYO'dan beklediğimiz her şeyi veriyor. Çılgın bir yapım bu. ■ HAZAL

**+**
- Muzip hikâye
- Silah ve zırh seçenekleri
- Kendini ciddiye alış şekli enteresan
- Komik yan görevler
- Mekanikleri

**−**
- Harita daha büyük tutulabilirdi
- Ejderha dövüşleri kendini tekrarlıyor

**8+**

**SON KARAR**
Dovahkiin Dovahkiin pisi pisilerle RYO diyorum!

○ **TÜR:** RYO Yapım: The Gentlebros Dağıtım: PQube Limited Dijital İndirme: 21 TL (Steam) Yaş Sınırı: 3+ Dahası İçin: tinyurl.com/ogz-123-cq



win osx lin

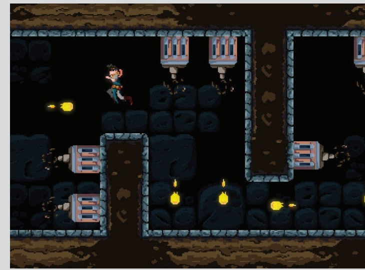
# ALCHEMIST'S CASTLE

## Çırak diye kimi aldığınıza dikkat edin

Sabırsızlığım nedeniyle çocukluğumda Mario'nun yüreğimde açtığı yaraları hâlâ saramadım, platform oyunlarına hâlâ uzaktan bakıp hüzünleniyorum. O yüzden bir hayli özlemişim bu türü, tam da kendime uygun bir oyun bulmuşum hem de.

Simyacının Kalesi'nde (oyun Türk yapımı, bayrakları astık haliyle) simyacının çırağısınız ve size ihanet eden simyacıyı arıyorsunuz ama aslında simyacının da günahı yok, garibim. Oyunun "tam da bana göre" olma sebepleri ise şu şekilde: Bolca kayıt yeri mevcut ve dolayısıyla kalıcı ölüm yok, yaratıklardan kaçmak kolay (yani savaşmanız gerekmiyor bile çoğu zaman) ve de bulmacalar beyin yakan türden olmamakla birlikte sıkıcı derecede basit de değil. Özet olarak bitirmesi kolay bir oyun, zaten yapımcı da 2-3 saatlik bir oynanışı olduğunu belirtmiş. Tabii benim kadar beceriksizseniz 5 saat, zindan işlerinde gayet iyiyseniz 1 saat de sürebilir, size kalmış.

Ne kadar sürerse sürsün sıkmayan bir yapım yalnız, en önemli nokta orası. Bunu biraz keşfe dayalı olmasına bağlıyorum. Harita sistemi bir miktar değişik ve bir kere gittiğiniz yere bazı yükseltmeleri aldıktan sonra geri dönmeniz gerekiyor çoğu zaman. Bu ve başarılı müzikleri dışında çok göze çarpan, daha önce görülmemiş bir çılgınlığı yok ama oyun 2,1 lira dostlar, insaf. Rahatlıkla 10 liraya sunulabilirdi gibime geliyor, özellikle kaç aydır incelediğim bağımsızlara da bakarsam. Kıymet bilelim. ■ MERVE




Tatlı bölümleri de var, acı bölümleri de. Hepsi ayrı hoş.

**+**
- Bulmaca zorlukları çok kıvamında
- Müzikler (özellikle son boss kısmı)
- Çok ucuz
- Türkçe

**−**
- Platformda iyiyseniz basit kaçabilir
- Aksiyon pek aramayın

**7+**

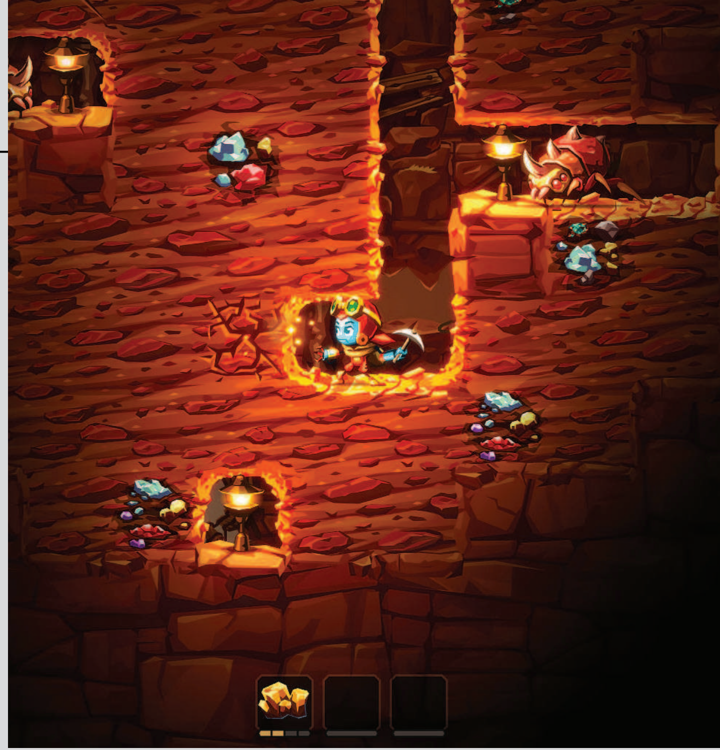
**SON KARAR**
Çok keyifli! Kolay oluşu sıkıcı gelebilir ama 2 lira zaten, pek bir kayıp yok.

○ **TÜR:** Platform / Macera ○ **YAPIM:** Kabuk Games ○ **DAĞITIM:** Kabuk Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 2,10 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-alhemist

win | osx | lin | ps4 | vita | sw

# STEAMWORLD DIG 2

## Amerikanlar eskidi bunlar robot kovboylar



Bir torbadan rastgele konsept kâğıtları çekip bunlara göre yapılan bir seri gibi SteamWorld serisi. Vahşi batı, steampunk, akıllı robotlar, nükleer kıyamet... Bu sefer ilk oyunda oynadığımız karakter kayıplara karışmış ve yeni karakterimizle onu ararken bir madenci kasabasına geliyoruz. Az gelişmiş pis insanlar nükleer felakete sebep olup yok olduktan sonra meydan robotlara kalmış. Biz de maden kazıp kazandığımız parayla robotumuzu geliştirip arkadaşımızı arıyoruz.

Metroidvania tarzı oynanışı gayet keyifli. Birkaç yerdeki platform kısımları hariç zaten maden kazma odaklı olduğu için kendi yolunuzu kendiniz açmanız gerekiyor. Savaş için fazla alet seçeneği yok ama açıkçası gerek de yok. Karakter gelişimini ihmal etmezseniz her yaratık bir veya iki vuruşta ölüyor. İlerledikçe bazı düşmanların özel mekanikleri olduğundan (güdümlü menzilli saldırılar vb.) zorluğu bunlar sağlıyor. Birkaç boss dövüşünde de farklı mekanikler var ama sayıları pek fazla olmadığı gibi çok ahım şahım dövüşler de değil bunlar.

Hikâye anlatımı açısından komik diyaloglar ve robotların enteresan karakterleri dışında bir şey sunmuyor. Dünya da belirli ve sabit, epey çizgisel bir oyun. Farklı beklentiniz olmasın. Oyunun her köşesine bakarak bitirmem 12 saat sürdü. Tekrar oynamak için de hiçbir sebep yok. Yalnızca temel oynanışı üzerinden yürüyen bir oyun. Ha bu oynanış gerçekten çok zevkli, türü seviyorsanız indirimlerde affetmeyin. ■ EGE



- Temel oynanış mekaniği aşırı zevkli
- Karakter gelişimindeki seçenekler
- Haritada bolca gizli yer var
- Eğlenceli konsept

–

- Hikâye anlatımı vasat
- Kısa ve tekrar oynamak için sebep sunmuyor

**8**

**SON KARAR**

Eksikleri olsa da temel oynanış çok keyifli.

○ **TÜR:** Aksiyon / Platform ○ **YAPIM:** Image & Form ○ **DAĞITIM:** Image & Form ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 60 TL (PSN), 20 $ (Nintendo eShop) ○ **YAŞ SINIRI:** 7+ ○ **DAHASI İÇİN:** steamworld.wikia.com



win | osx | lin

# TOWER 57

## Eskilerin ruhunu yansıtmak kolay iş değil

Yaklaşık olarak 10 sene boyunca aktif biçimde Amiga kullandım, elimden yüzlerce oyun geçti ama iki tanesi var ki benim için her zaman yerleri apayrı oldu: Biri Cannon Fodder, diğeriyse Chaos Engine. Ara sıra Amiga'mı kurup hâlâ daha bu oyunları oynuyorum işte, gerisini siz düşünün. İşte Tower 57 de Chaos Engine'in izinden giden ve Amiga oyunlarının zamanında yaşattığı o muhteşemliği günümüze aktarmak isteyen bir oyun. Oyunun logosundan tutun da karakter portrelerine, metin kutularına kadar her şey bas bas Keyos Enciiin diye bağırıyor. Tower 57'nin piksel çizimleri, kullanılan renkler falan son derece iyi. Nostalji hissini güzel bir sanat yönetimiyle veren oyunları zaten ayrı severim. Oyunda altı karakter arasından üçünü seçiyoruz ve oyun sırasında da bu üç karakter arasında istediğimiz zaman geçiş yapabiliyoruz. Silahların ve yeteneklerin kullanımı birbirinden farklı ve bu sayede oyun deneyimi de daha zengin bir hâl alıyor.

Oyunda aynı Ruiner'da olduğu gibi hareket ve ateş serbestliği var, yani gittiğimiz yönle ateş ettiğimiz yön aynı olmak zorunda değil. Fare veya analog kol sayesinde istediğimiz yöne dönüp ateş edebiliyoruz ama burada oyunun bir falsosu var. Benzerlerinden farklı olarak hareket 360 derece değil de aynı Amiga'da olduğu gibi 8 yönle sınırlıyız. Bu yön sınırlaması klasik joystickle çok rahat oynanabilecekken fare veya kolla nişan almak ve çaprazları tutturmak zor ve rahatsız edici. Buna alışmayı başarırsanız son derece keyifli ve eğlenceli bir retro kuşbakışı shooter deneyimi sizi bekliyor. Oyun süresi pek uzun değil, zaten oyun pek zor da değil. Ama yine de Tower 57'yi oynayıp bitirdiğinizde 2017'nin PC'de çıkan en iyi Amiga oyununu oynadığınız için mutlu olacaksınız. ■ ESER



- Piksel grafikleri ve renkler çok başarılı
- Türün eski oyunlarının zevkini yaşatıyor
- Co-op mekanikleri gayet iyi

–

- Takılmanıza neden olan hatalar var
- 8-yönlü kontrollere alışmak zor

**7**

**SON KARAR**

Eski günleri keyifle ananlardan olmasanız da neden bu tür zamanında popülerdi anlayacaksınız.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Pixwerk ○ **DAĞITIM:** 11 bit Studios ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 20,5 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-t57



Çok uğraştım ama bu kıza doğru yöne bakmasını öğretemedim :(

# CAVEMAN WARRIORS

## Birkaç düşman pataklamaya ne dersiniz?

Yıllar sonra tekrar koltukta oyun oynama keyfini yaşamak istediğime karar verdim. Sanırım yaşlanıyorum. Bu vesileyle PS4 dünyasına adım attığım ilk andan itibaren bilgisayarda tercih etmediğim türlere yoğunlaşmayı tercih ediyorum. Bilgisayar koltuğunda oynadığım onlarca güzel oyuna haksızlık etmek istemem ama sağa sola sıçradığımız, düşmanın tepesine zıplayarak ortadan kaldırdığımız bu sevimli türde klavyeyle sandalye başında oynamak pek de zevkli olmuyor. Küçüklüğümde tüplü televizyon karşısında halının üstünde geçirdiğimiz günlerin etkisiyle birlikte bir heyecan açıyorum Caveman Warriors'ı. Renkli ve karikatürize grafiklerle tatlı bir ortam oluşturulmuş. Başlangıçta huzur içerisinde yaşayan mağara adamlarımızın çocukları kaçırılıyor. Bize de çocukları kurtarmak düşüyor. 4 farklı karakterle enteresan bir maceraya atılıyoruz. Dağlarda başlayan hikâyede uçakla askerlere karşı savaştığımız bölümler bile mevcut. Bunun gibi çeşitli bölüm tasarımları nedeniyle farklı özelliklere sahip savaşçıları tercih etmemiz gerekiyor. Karakterler arasında tek bir tuşla geçiş yapabiliyoruz. İşte bu noktada oyun da eğlenceli bir hâl alıyor. Aşağıdaki birine baltamızı fırlatmak için bir karakteri seçerken, uzakta tünemiş kuşa mızrak fırlatmak için farklı karaktere geçmek gerekiyor. Bu yöntem sayesinde oyundaki olası sıradanlığın önüne geçmişler. Asıl eğlenceyse birkaç kişi bir arada oynandığında ortaya çıkıyor. Biri yukarıdaki adamı haklarken öteki arkadan saldıran kuşları indiriyor, beraber hata yapınca da birbirine suç atması çok zevkli oluyor.

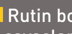
Bölüm sonlarında bizi bekleyen boss savaşları oldukça eğlenceli. Genelde karşımızdaki kocaman yaratıkları bir fazı 3 defa tekrarlayarak indirebiliyoruz. Ancak sanmayın ki bu o kadar basit. Daha ikinci bölümün boss savaşında o kadar çok tekrar yapmak zorunda kaldım ki paslandığımı düşünerek kendime telkinde bulundum. Oyun genelinin de çok kolay olduğu söylenemez. Tabii gözünüzde bir Cuphead zorluğu canlanmasın.

Basit oyun mekanikleri, eğlenceli bölümler ve klasikleşmiş tür mekanikleriyle koltuğuma oturduğumda fazlasıyla güzel zaman geçirdim. Kafanızı boşaltmak, birkaç mağara adamı pataklamak ve vahşi kuşların gagalarını kırmak için şans verebilirsiniz. ■ ARES

sw | one | **ps4**



- Klasik platform mekanikleri iyi işliyor
- Renkli grafikler
- Dinamik oyun yapısı



- Rutin boss savaşları
- Sinir bozucu zor anlar yaşayabiliyorsunuz

**8**

**SON KARAR**

Modern bir Prehistorik hissiyatı.

**TÜR:** Platform **YAPIM:** JanduSoft S.L. **DAĞITIM:** JanduSoft S.L. **DİJİTAL İNDİRME:** 43 TL (PSN), 39 TL (XBL), 24 TL (Steam), 13 $ (Nintendo eShop) **YAŞ SINIRI:** 7+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-cw



# GETTING OVER IT WITH BENNETT FODDY

## "Güçsüzlük, düşmek değil kalkmamaktır!"

Kızamadım. Yapamadım. Zaten oyunu da bitiremedim. Bitirebilecek duruma gelebilir miydim bilmiyorum ancak şundan eminim ki devam etseydim muhtemelen iki üç monitör ve iki üç klavye almam gerekirdi. Bu oyun için bilmeniz gereken çok fazla şey yok. Bir kazan, içinde bir adam, her yere yapışan bir balyoz ve sadece fareyle kontrol edilen bir oyun. Görünen bu. Görünmeyen ve hissettirilense çok farklı. Oyunun geliştiricisi Bennet Foddy, akıllıca yerleştirilmiş engeller ve siz ecel terleri dökerken söylediği sözlerle belki de tek bir şeyi söylemek istiyor: "Hayattaki hiçbir amacınız, oyunlarda olduğu kadar kolay erişilebilir şeyler değil. İşte bu yüzden size zoru, acıyı getirdim." Sinir olabiliriz, bir şeyleri kırabiliriz ancak sanırım hiçbirimiz bu basit oyunun ardındaki basit fikri reddedemeyiz. Zaten, başlıkta da görebileceğiniz gibi, Bennett'in sözü tek cümleyle özetliyor her şeyi.

Bu oyunda incelenecek bir şey yok. Grafiklerini, oynanışını ya da haritasını eleştiremezsiniz zira amacının bunlar olmadığını biliyorsunuz. Harika monologlar, yaratıcı ve çok basit bir fikir eşliğinde ne kadar sabırlı olduğunuzun koca bir testi bu sadece. Gelgelelim, bir puan vermek ve bir eleştiri yapmak zorundayım. O yüzden, keşke diyorum, keşke bu yarı-açık dünya her seferinde rastgele üretilebilme seçeneğine sahip olsaydı. Bu durum, oyunun fikriyle biraz çelişiyor ancak insan yine de bekliyor. O yüzden puan kırdım. Oyunsa aldığı tüm puanı, ardındaki fikir ve bunu anlatma şeklinden alıyor.Eğer bitirebilirseniz bir ödülünüz de var oyunun sonunda. ■ BUĞRA

**win**



- Ardındaki fikir



- Kırdığınız koltuklar
- Kırdığınız bilgisayar parçaları
- Yitip giden özgüveniniz

**7**

**SON KARAR**

Sinir jimnastiği.

**TÜR:** Macera (?) **YAPIM:** Bennet Foddy **DAĞITIM:** Bennet Foddy **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Humble Trove), 15,5 TL (Steam) **DAHA FAZLASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-goi




win osx lin

# REIGNS: HER MAJESTY

## Kraliçenin kararları

Ağustos 2016'da bilgisayar ekranlarına teşrif eden Reigns'i üç - dört ay önce Geç Kalan köşemizde ağırlamıştım. Mobil için iOS platformuna da çıkmış ve beğeni kazanmıştı, 2016'nın akılda kalıcı bağımsız yapımlarından biriydi.

Reigns'in basit, çabuk alışılan (aslında mobil oyunlara daha uygun) bir oynanışı vardı. Yönettiğimiz kralın yerini kraliçenin aldığı Her Majesty'de de oynanış, The Sims serisine benzeyen uydurma dildeki cümlecikler, sağa sola çekiştirdiğimiz kartlar, "Kral öldü, yaşasın yeni kral!" döngüsü hep aynı. Bilmeyenler için, kralın davullu tellalı rolüne bürünüp hatırlatayım, duyduk duymadık demeyin sonra: Yan karakterler ortadaki kartlar aracılığıyla bazen bir soru soruyor ya da bir karar vermemizi istiyorlar, biz de yönettiğimiz kral adına kartı sağa ya da sola çekerek tercihlerimizi yapıyoruz. Bu tercihler sonucu ekranın üstündeki din, halk, ordu ve hazine şeklindeki dört ana kategoride artışlar ve azalmalar oluyor. Bu kriterlerden herhangi biri tamamen dolar veya boşalırsa "Kraliçe öldü, gelsin yeni kraliçe!" durumuyla karşılaşıyoruz. Halkın mutluluğu en üst düzeye ulaşınca örneğin, saraya kraliçeye sevgilerini sunmaya gelen kalabalığın arasında ezilerek dönemini noktalıyor kart seçimlerini yaptığımız kraliçemiz. Ya da ordunun seviyesi kırmızıdan sıfıra indiğinde düşman kralların işgali gerçekleşebiliyor. Sürükleyici, "dur bir kral - kraliçe turu daha" dedirten bir yapısı mevcut anlayacağınız. "Tüccarı işe al", "baloda dans et" gibi minik görevlerimiz de var ki yıllar geçip yeni kartlar açıldıkça bu minik dediğim görevler de gizemli ve çözmesi zor bilmecelere haline dönüşüyor.

Reigns'ten sonra Her Majesty bende kuzenlerimle pişti oynamanın ardından, eski arkadaşlarımla farklı bir deste kartla gene aynı oyunları oynama hissi yarattı. Eğlence duygusunu vermede başarılı yani yeni oyunumuz da. Gerilim ve aşırı heyecandan uzak, merak ettiren bir kart oyunu arıyorsanız öneririm. ■ NOYAN



■ Sürükleyici ve sade oyun yapısı korunmuş
■ Bir dolu yeni kart destesi ve karakter

■ Oynanışta kayda değer yenilikler çok az

**7**

**SON KARAR**

Uygun bir fiyata, basit görünümlü, sevimli ve eğlencelik bir oyun olmayı başarmış gene.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Nerial, Synaptic Insight T. ○ **DAĞITIM:** Devolver Digital ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 6,20 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-reigns

rift vive win **UPDATE**

# EVE: VALKYRIE - WARZONE

## Uzay artık daha uzak

Piyasaya çıkan ilk VR oyunlarından biri olan, uzayda Eve Online araçlarıyla it dalaşı yapmaya dayalı Eve: Valkyrie'nin hâlâ muhteşem bir fikir olduğunu düşünüyorum. Gemilerin arasında uçmak, düşmanlara bakarak güdümlü füzeleri kilitlemek ve hepsinden önemlisi uzayın o sonsuz boşluğunu hissederek süzülmek normal bir PC oyununun sunabileceği şeyler değil çünkü. Peki o zaman biz neden buradayız? Bu zavallı Ali neden oynayıp incelediği bir sanal gerçeklik oyununu sıradan bir ekranda oynayıp inceliyor? Çünkü CCP it dalaşı gibi herkesin sevmeme ihtimali olan bir türün beklediklerinden çok satacağını umdu ve olmayınca da bir de oyuna VR'sız oynanabilme seçeneği ekledi, adına da Warzone dedi de ondan.

Aslında burada olan şey genel olarak büyük firmaların VR'a oyun çıkarma mantığının tam tersi. Doom veya benzeri oyunlarda gördüğümüz "Hazır elimizde modeller, animasyonlar özetle oyun yapmak için gerekli bütün içerik var, neden az bir çabayla VR oyunu yapmıyoruz?" mantığının tam tersi. Hayati soruya gelirsek; cevabım hayır. Oyun VR olmadan, kesinlikle o kadar heyecan verici ve etkileyici değil. VR dediğimiz olay zaten sisteme yük bindiren bir olay olduğu için modeller, detaylar daha basit hazırlanıyor. Siz kafanızda gözlük varken bunu çok fark etmiyorsunuz ama monitörden bakınca durum oldukça belli. O VR'ın verdiği hız hissi, iniş ve çıkışlardaki tüylerin diken diken olma durumu da Eve: Valkyrie - Warzone'da yok. Bir not: Oyun en başında kolla oynanmak için tasarlandığı için uçuş ekipmanlarına verdiği destek baya baya kötüydü. Warzone'da bu durumu düzeltmişler.

Warzone'un en büyük sorunu içeriğinin diğer uzay temalı oyunlara göre çok zayıf kalıyor olması. Sanal gerçeklik söz konusu olduğunda çok oyuncu bunu görmezden gelebiliyordu çünkü ortada zaten oynayacak fazla oyun yoktu. Düz PC'deyse böyle bir sorun yok. Piyasada daha iyi ve daha dolu bolca uzay oyunu varken, VR'sızlık yüzünden bir şeylerin sürekli olarak yanlış gittiği hissini veren bir oyunu almak o kadar da anlamlı gelmedi bana.

Eve Online gemileriyle it dalaşı yapmak gibi bir hayaliniz varsa Warzone o kadar da kötü bir tercih olmaz belki ama bence Warzone bu haliyle "kafasız atlı" gibi bir şey olmuş. Oyunda gerekli her şey var ama binicinin kafası olmadığı için ona bakmak bile insana korku veriyor. ■ ALİ





○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** CCP ○ **DAĞITIM:** CCP ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 102 TL ○ **YAŞ SINIRI:** 12+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-warzone





○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** DICE ○ **DAĞITIM:** EA / Aral ○ **FİYATI:** - ○ **YAŞ SINIRI:** 18+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-resurrection



Güce bir miktar denge gelmiş olsa da rezalet gelişim sistemi hâlâ aynı.





# STAR WARS: BATTLEFRONT II RESURRECTION

## Yamama operasyonunda sıcak saatler

SARP KÜRKCÜ

The Last Jedi'ın çıkışıyla birlikte, Star Wars'tan nefret etmek birden çok medyada popüler oldu resmen. *Battlefront II* geçen ay zaten yapacağını yapmıştı, bu ay da film duvardan duvara vuruluyor. Ama durun! Eğer filmden sıkıldıysanız *Battlefront II*'ye saldırmak için yeni sebepleriniz var. Gelin, Iden'ın macerasında yeni perdeyi, yani *Resurrection*'ı konuşalım.

*Resurrection*, The Last Jedi'la birlikte gelen eklentinin bir parçası. Dâhilinde çok oyunculu iki harita, Finn ve Phasma var. Yani *Battlefront II*'nin bozuk olan herhangi bir tarafını tamir etmek için değil de, "Ama bakın biz ekstra içerik sunuyoruz, bizi sevsenize!" demek için burada. Crait'te Vader fink atıyor, filmle ters düşen birçok şey oluyor, havada iki Millennium Falcon geziyor nasıl oluyorsa... Biliyorsunuz zaten, geçen ay sekiz sayfaya yayıp etraflıca konuştuk bu olayları. Bir tek bu paketin dengeye katkıda bulunduğunu ve online kararlılığı artırdığını belirteyim. Bir de oyunun performansı biraz daha kendine gelmiş gibi.

Ama en azından EA bu paketin içine tek kişilik yaklaşık 75 dakikalık bir macera da sıkıştırmış. "Beleş sirke baldan tatlıdır" felsefesiyle dalarsanız "meh" dedirtecek, olur da umudunuz varsa... oraya hiç girmeyelim biz en iyisi.

*BF II*'nin sonu The Force Awakens'a bağlanıyordu, Kylo Ren, Luke'un yerini bulabilmek adına yeni karakterlerimizden Del'i zorluyordu. Oradan başlıyor hikâye, bu sefer ana oyunda ipucu verilen kızı tanıyoruz: Zay. Dalga dalga karakter ya da gemileri öldürdüğümüz, bol sıkıcı sekanslardan oluşuyor bu oyun süresi. Ana oyunda gittiğimiz kimi yerleri ziyaret ediyor, herhangi bir kahramanla oynamıyor, en fazla biraz AT-RT kullanıyoruz ve ortalamaya ulaşamayan çatışmalara giriyoruz. Ama komiktir, bu kısacık görev dizisi bile *BF II*'nin hikâyesinde gördüklerimizden daha düzgün kurgulanmış durumda. Birbirine eklemlenen görevler, "Resurrection" projesinin peşinden giderken sürekli ufukta olan görev gerçekliği falan derken "demek ki yapılabiliyormuş ama anca 75 dakikada" diyebildim. Zay çok anlamlı bir karakter değil, hatta Shriv dışında yine kimsenin bir esprisi yok oyunda. Onu gördüğünüze sevineceksiniz diye tahmin ediyorum.

### Sandıklara boğ beni

Tabii incelemeden sonra *BF II* mekanikler anlamında gelişmeye devam etti. Sivil savaşın bir yansıması olarak size taraf seçtiriliyor oyunda artık, bu tarafa göre size sandık veriliyor. Bu sandıklarla birçok sınıfta seviyenizi artıracak malzemeler mevcut. Yani EA, gelişim sisteminin ne kadar anlamsız grind'a döndüğünü kabul edip bunu profesyonelce düzenlemek yerine insanlara "boost" veriyor bir anlamda. Neyse, umuyorum ki ileride çıkacak olan oyunlar için bir saha araştırması olur bu da aynı hataya düşmezler. Kristaller hâlâ oyunda yok, yani gerçek para sistemin bir parçası değil.

Tabii bu güncelleme ücretsiz arkadaşlar, para verilmeyen şeyi böyle itip kakmak ne kadar doğru derseniz; paradan çok değerli bir şeyi gömüyoruz aslında: Zaman. 14 yaşında pek öyle gelmeyebilir ama harcadığınız her bir saati sonrasında sorgular oluyorsunuz ve *Resurrection* için verdiğim 75 dakika, *BF II*'nin ana hikayesine verdiklerimden daha anlamlı geldi bana. Yine de abartmayalım, az önce babasının öldüğünü öğrenen bir karakterin 15 saniye sonra sırıtarak göreve atlıyor olması gibi saçmalıklar yerli yerinde duruyor. Ya da kapasitesinin ötesinde drama sahnelerde saniyeler harcayıp sizi üzmek yerine kahkahaya boğan anlar. Biri yerde, biri uzayda iki yeni haritaysa eğlenceli ama eskinin laciverti işte.

**RESURRECTION PEK DE ADININ İMA ETTİĞİ GİBİ BF II'Yİ DİRİLTMİYOR, AMA OYUNUN KENDİSİNDEN KÖTÜ DE DEĞİL.**



○ **TÜR:** Aksiyon / Online ○ **YAPIM:** Massive Entertainment ○ **DAĞITIM:** Ubisoft ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 175 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI :** 18+
○ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/thedivision/

# TOM CLANCY'S THE DIVISION 1.8

## Massive'den "iri" bir güncelleme!

SABRİ ERKAN SABANCI

*The Division* benim için açıkça bir hayal kırıklığıydı. *Destiny* bağımlısı olduğum dönemde oyun "*Destiny* Killer" olarak tanıtıldığından büyük beklentiler içine girmiştim. Tabii ki aradığımın yarısını bile bulamadım oyunda. Konseptini, hikâye anlatım tarzını (özellikle ECHO'ları) ve oynanışını sevsem de *Destiny*'den aldığım zevki alamıyordum oyundan. Ancak *Resistance* güncellemesi ve *Destiny 2*'nin yaşattığı hayal kırıklığı birleşince bir anda dengeler tersine döndü. Bu yazıyı yazarken kafam bir yandan da şu an son saatlerinde olan Global Event'te.

### İsyanım var!

*Resistance*'la (*1.8*) oyuna eklenen en büyük şeylerden biri tabii ki haritada açılan yepyeni bir alan: West Side Pier. Bu bölgede oyunun ana hikâyesinde tek tek çökerttiğimiz düşman ekipleri olan Cleaners, LMB, Rikers ve Rioters bir araya gelerek Division ekibine karşı, güncelleme adından da anlayabileceğiniz üzere, bir direniş başlatıyor. Anlayacağınız bir yandan zırhlı LMB'lerle çatışırken arkanızı da alev atarlı bir Cleaner geliyor mu diye sürekli kollamanız gerekiyor West Side Pier'da.

Bunun yanı sıra bu bölgeye özel bazı etkinlikler de eklemişler. Sadece West Side Pier'da tamamlayabileceğiniz günlük görevlerin yanı sıra yine sadece buraya özel, düşmanlar için bir "dinamik spawn" sistemi getirilmiş. Arkanızı temizlemiş olsanız bile bir anda beyzbol sopalı bir Riker belirebilir. Oyunu bir yandan zorlaştırıyor ancak bir yandan da sürekli siper arkasında kalmamanızı, sürekli aktif olarak savaşmanızı sağlıyor.

Bunun dışında mesela hem PvP oyuncularının, hem de PvE oyuncularının oyun çıktığından beridir istediklerini dinlemiş Massive ve iki tane yeni oyun modu getirmiş. PvE oyun modunun adı güncellemeyle adı aynı: Resistance. Yığınla oyundaki "Horde" modu diyebiliriz. Ama tam olarak da düz bir Horde modu değil. Öldürdüğünüz düşmanlardan, temizlediğiniz dalgalardan bu mod içinde harcayabileceğiniz bir para birimi kazanıyorsunuz ve bunlarla kendinize mermi, can paketi gibi ekstra malzemeler alabiliyor ya da seçtiğiniz Resistance arenasındaki kilitli bölgeleri açabiliyorsunuz. Sürekli heyecanı canlı tutmayı başarıyor.

PvP moduysa benim oyun çıktığından beri istediğim, klasik "Team Deathmatch". Massive bu modu *The Division*'a Skirmish adıyla getirmiş ve yapmanız gereken şey çok basit: Düşmanı öldürmek. Bu kadar basit bir modun bu kadar geç gelmesini inanın ben de anlamıyorum ancak en sonunda The Last Stand ve Dark Zone dışında ve bence daha eğlenceli bir PvP modu geldi. Bununla birlikte oyundaki "The Last Stand Rank"inin adı "PvP Rank" olarak değişti, üstüne bir de 40 olan maksimum Rank seviyesini 99'a çıkardılar.

### Eski içeriklerin başı kel mi?

Hayır, değil. Her ne kadar bu güncellemeyle bir nevi ek paket gibi yeni içerikler de eklenmiş olsa, sonuçta adı üstünde, güncelleme. Eski oyun modlarına, ek paketlerin oyun modlarına, hatta ve hatta ekipmanlara bile düzenlemeler, yenilikler gelmiş. Bunlardan en önemlisi tabii ki de Dark Zone.

*Resistance* güncellemesinden sonra artık Dark Zone'a girip milletin alnının teriyle uğraşıp aldığı loot'ları çalmak istiyorsanız, yani Rogue olmak istiyorsanız önce bunu açmanız gerekecek. Bu özellik özellikle benim gibi Dark Zone'da çok fazla heyecan yapıp nişan yeteneği iyice kötüleşen insanlar için harika olmuş. Bunun yanı sıra eğer ekibinizden biri Rogue olmaya karar verdiyse sizin de iki seçeneğiniz var: Rogue olmak ya da ekipten ayrılmak. Böylelikle Rogue olan arkadaşınızın etrafını çevirip koruma imkânınız olmayacak.

Oyunun ilk ek paketiyle gelen Underground modunda da güzel değişiklikler yapılmış. Yeni gelen Directive'lerin (ekstra modifier'lar) yanı sıra görevlere checkpoint'ler de eklenmiş. Bunun oyunu kolaylaştırdığını düşünüyorsanız hiç düşünmeyin, çünkü artık görevlerde Survival modu oyuncularının korkulu rüyası olan Hunter'lar da beliriyor. Bunları öldürüp öldürmemek size kalmış, ancak öldürürseniz Exotic ya da Classified Gear Set düşme olasılığı çok yüksek.

İnanın *The Division*'ı *1.5* güncellemesi öncesi bıraktıysanız karşılaşacağınız oyun bir hayli farklı olacak. Özellikle benim gibi "loot-shooter"sız kaldıysanız *The Division* şu anda vaktinizi hak eden bir oyun olmuş.



○ **TÜR:** Hayatta Kalma ○ **YAPIM:** System Era ○ **DAĞITIM:** System Era ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 32,5 TL (X-One ve Win 10 Crossplay)
○ **DAHASI İÇİN:** astroneer.space (evet, gerçek bir web sitesi bu)



Özellikle rüzgâr, farklı açıda üs parçalarını mecbur kılıyor.




# ASTRONEER

## Sırtta bıçak olmadan hayatta kalma

SARP KÜRKCÜ

Hayatta kalma oyunlarının ana mekaniklerinden olmasa da, önce dost görünüp sonra sırtınızdan bıçaklayan oyuncular kültürü çok popülerleşti. Zamanında *Forest, Rust, DayZ*, diğer modlar ve niceleri size hayatta kalmak için birçok mekanik sunarken asıl mevzu dost gibi gözüken düşman oyuncularda saklıydı. Ama siz de benim gibi tekinsizlik ve güvensizliği gerçek yaşamınızda yeteri kadar görüyorsanız, oyunlarda "olmadığınız" bir kişi gibi yaşamak mutlu edecektir. Bir süper kahraman olmak, astronot olmak... hani böyle her şeyden şüphe etmemek falan. O araba sinyalsiz dönüyo' mu orda yoksa???

### Az oksijen atsana

Astroneer bir hayatta kalma oyunu, hatta adı üstünde astronotlarla alakalı ve uzayda geçiyor. 4 kişiye kadar drop in/out çok oyunculu desteği var ve içeriğinde silah yok. EVET, SİLAH YOK! İnanılmaz, değil mi? Hani kötü insan elbet bu oyunda da yapacak bir şeyler bulur, çünkü herkesin her şeye erişimi var ve kaynak yönetimi de bunlardan biri. Ama yine de uyumun, bir arada çalışmanın öncelikli olduğu bir oyun var karşımızda.

Uzayda koloni kurduğunuz, şimdilik nihai hedefi başka gezegenlere uçup kolonileşmeye devam etmek olan bir oyun *Astroneer*. Bu süreçte hammadde topluyor, araştırma yapıyor (ki Aralık ayında bu sistem tümüyle yenilendi), oksijeniniz bitmesin diye etrafa Zincir döşüyor (arayüz tümüyle Türkçe, Zincir gerçek bir ekipman yani), fırtınalardan ve gaz çıkaran canlılardan kendinizi koruyorsunuz. Kapsamı çok geniş değil daha ama oyunun görsel ve mekaniksel kapasitesi heyecanlanmak için yetiyor da artıyor.

Bir kere cıvıl cıvıl bir oyun *Astroneer*. Renkler çok canlı, kendi kendine yaratılan rastgele gezegenlerin yüzeyi engebeli, bolca mağara ve tepe içeriyorlar. Etrafta garip taş formasyonları var, dev bitkiler var, mağaralarda kaynaklar var. Görsel dil, oyunun müzikleriyle birlikte size huzur veriyor. *Astroneer*, evet hayatta kalmayı sorun ediyor ama zaten stresli geçen hayatınızın üstüne bir kat stres de oyun koymuyor. Bu bir rekabet değil, bu bir başarım hissi. Hatta hayatta kalmadan çok araştırma ve keşif temelli.

### Toprağı biçimlendirmek

*Astroneer* elinizdeki araç, toprağa hükmetmenizi sağlıyor. Teneke üretiyor, bunu envanterinize alıyorsunuz. Sonra yeri kafanıza göre kazmaya başlıyorsunuz. Biriken toprağı hammadde olarak kullanabildiğiniz gibi doğayı şekillendirmek için de kullanabiliyorsunuz. Fırtınada açıkta mı kaldınız? Hemen önünüze bir duvar örün. Üssünüzün gelişen kısımları arasında kot farkı mı var? Hemen biraz eğim vererek eşitleyin. Ya da güneş panellerini yerleştirmek için toprağı yükseltip üssü oraya doğru büyütün. Bu sistem, aslında gezegenlerde keşfedilecek bambaşka alanlar yaratmanızı sağlıyor. Mağaralar var demiştim, birçok önemli kaynak oradan çıkıyor. Ama bir keresinde üssün yanında toprak için kazdığım bir yol nihayetinde bambaşka bir mağaraya çıktı. Dibe, en dibe doğru gidip keşfi artırmak ya da kendi kendinize meydan okumalar oluşturmak mümkün. Bir kere 4 kişi yer altında rüzgâr enerjisinden beslenen bir üs yaptık mesela, sadece nasıl olacağını görmek için. Tabii rover'lar, vinçler, depolama kamyonları... Bir dolu şey ürettik bunun için. Ha unutmadan, bunu başladığımızdan farklı bir gezegeni kolonileştirirken yaptığımızı da hatırlatayım. İlk gezegeni mekik inşa edip terk etmiştik yani.

### Geleceği var mı?

İtiraf etmek lazım, *Astroneer* son yamasına rağmen kolay tüketilebilen bir oyun. Ben sisteme aşina (30+ saat) bir kişi olarak yeni ve zorlu araştırma sistemine rağmen 3 saatte ayakları üstünde duran bir üs yapmayı başardım. Hem de tek başıma. Ama konu "yaptım, bitti" değil *Astroneer*'da. En azından şimdilik. Şu anda üssümü rüzgâr ve güneş tarlaları şeklinde yapıyorum örneğin. Ardından kolonilerim arasına otoyol inşa edeceğim. Yönlendirmeler üzerinde çalışıyorum, yani oyun bana "şunu yap" demese bile birçok şey bulabiliyorum. *Astroneer* bir EE olarak böyle pazarlıyor kendisini.

**TAVSİYELER**

- **Bileşen ve Reçine yapı taşlarınız. Toplayın, bir çukur kazıp içine doldurun.**
- **"Çok bulurum" demeyin, üs büyütürken Reçine'niz bir anda bitiveriyor.**
- **Yeni araştırma sistemi için sürekli enerji lazım. Organik yakın ama panellere öncelik verin.**
- **Sürekli bir şeyler araştırın, gizli ürünler bittiyse hammadde bile koyabilirsiniz.**
- **Mağaraları keşfederken Zincir cimriliği yapmayın. Boğuluverirsiniz.**



- Görsel dili
- Gelişen performans
- Yeni araştırma sistemi oyunu zorlaştırdı
- İster tek, ister çok kişi oyna

−

- Çok kişide performans sıkıntıları oluyor
- Oyunda kimi objeler uçuveriyor
- Araç mekanikleri felaket
- Şimdilik kısa ömürlü

**SON KARAR**

Kendi kendinize hayal edip hedefler koyabiliyorsanız Astroneer'a şans verin. Aksi takdirde çok çabuk sıkılırsınız.

# MOTHER RUSSIA BLEEDS

## 80'lerde yumruklarla yürümek



**Noyan The Geç Kalan**

*Sevgili arkadaşlar, sadece oyun değil, film, dizi ve kitaplar hakkında da konuşmak için yazabilirsiniz. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var; 2018 yapımlarına geç kalmadan görüşmek üzere.*

2010'lu yılların ilk bölümünde tuttuğum oyun günlüklerinde "Son zamanlarda moda olan, eski dönemin pikselli grafikli oyunlarını kesinlikle oynamam" yazıyordu. 2013 - 2018 arasıysa, aynı sayfalara "oynanışı rahat, temposu akıcı, müzikleri kulak okşuyorsa ve basit de olsa takip etmeye değer bir hikâyesi varsa, piksel grafikli oyunlara saatlerimi ayırabilirim" diye bir not düştüm. Bu ayki köşemizin konuğu *Mother Russia Bleeds* de en az birkaç saat ayırmamı hak eden bir yapım. Sonda söyleyeceklerimi baştan belirtip 1986'nın Rusya'sına, joystick'li oyun dünyasına, boksör Ivan Drago'nun soğuk soğuk baktığı, Çernobil sızıntısı ve komünist dönemin son günlerinin kapıda olduğu, soluk pastel renkli günlere gidip bir göz atabiliriz şimdi.

### Ivan, Natasha, Sergei

Aklımda kaldığı kadarıyla dövüşgen karakterlerimizden üçünün isimlerini yazdım ara başlığa. Tuhaf bir hâfızam var galiba; 1986 - 87'lerden Fly To Moscow şarkısını, S.S.C.B. basketbol takımını hatırlıyorum da yarım saat önce gamepad'in ucunda dövüşen karakter isimlerinden emin olamadım bakın. Hâfıza deyince, unutmadan ekleyeyim, *Mother Russia Bleeds*'i yazmamı Çağlar Yapıcı ve Özgür Seyyah dostlarımız önermişti, ikisine de ayrı ayrı teşekkür edeyim.

Oyuna gelirsek; sade ve göze - kulağa - ele hoş gelen bir yapısı var genel olarak. Grafik - ses ve müzik - oynanış ve kontroller iyi durumda anlayacağınız, klavyeyi es geçip gamepad'le oynadığınızı varsayıyorum tabii. 1986 yılı, Sovyetler dönemi Rusya'sı, bir oraktan diğer çekice ulaşmaya çalıştığımız, iki boyutlu haritalarda giderek sayıları artarak gelen haydut, serseri, Sibirya sürgün kaçkını gibi gereksiz tipleri dövdüğümüz, 80'li yılların beat 'em up türüne gülümseten bir selam niteliğinde oyunumuz. Zorluk seviyesi aşırı yüksek değil ama bölüm sonu canavarları, ne yaptığınızı bilmeden pata küte, yumruk tekme girişirseniz can puanı yakabiliyorlar. 80'li yıllar nostaljisi yapmak isteyen, Atari 2600 - Commodore 64 oyuncularına ve o eski, renkli, saf yılları merak eden genç dostlara, indirim döneminde alıp üç - dört saat keyifli bir deneyim yaşamaları adına, istek listelerine eklemelerini önerebilirim rahatlıkla. 1980'ler güzel yıllardı yahu, ilk gün DLC'leri, oyun içi mikro ödemelerle falan uğraşmadan herkes sevdiği türde oyunlarla takılırdı, ben de 2017'nin son haftalarında birkaç saat *Mother Russia Bleeds*'in yumruk ve tekmelerine takıldım işte, memnun kaldığımı da belirteyim sonuç itibarı ile.



Hapishane bölümünün başında bir yoldaş ile tanışıyoruz.

**TÜR:** Beat 'Em Up **YAPIM:** Le Cartel Studio **DAĞITIM:** Devolver Digital **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-123-mrb

**7**

**SON KARAR**

İsteğe göre eşli de oynanabilen, nostaljik esintili, sevimli bir beat 'em up örneği.

### 80'LERDEN GELEN ADAM



Rocky serisinin 4. filmini sinemada izledim bu ay. Sovyetler Birliği'nden gelen rakip boksör Ivan Drago'nun (Dolph Lundgren) Sly'dan rol çaldığını söyleyebilirim. Boks sahneleri etkileyici filmin müziklerini de 33'lük albüm olarak alıp dinlemenizi tavsiye ederim, gaza getirici şarkılarla dolu.

| OYNUYORUM | BEKLİYORUM |
|---|---|
| 1 Secret World Legends (PC) | 1 Wasteland 3 (PC) |
| 2. Total War: Warhammer (PC) | 2. Death Stranding (PS4) |
| 3. The Division (PC) | 3. UFC 3 (PS4) |
| 4. Yakuza 0 (PS4) | 4. Ancient Cities (PC) |
| 5. Black Desert Online (PC) | 5. The Last of Us 2 (PS4) |

# YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

**OYUNU SEVİN SEVMEYİN AYRI MESELE AMA ERKEN ERİŞİMDE BU KADAR HIZLI YOL KAT EDİP, OYUNCULARINI SÜRÜNDÜRMEDEN TAM SÜRÜM OLARAK ÇIKMASI KESİNLİKLE TAKDİRİ HAK EDİYOR PUBG'NİN. DİĞER HAYATTA KALMA OYUNLARINA İLHAM OLMASI DİLEĞİYLE.**

## FPS (First Person Shooter)



### CALL OF DUTY: WWII
**PC, PS4, X-ONE**

Seveni var, sevmeyeni var, çok da üstüne gitmeyelim ama gelecek temalı Call of Duty'ler de yetmişti artık. WWII belki seriyi tamamen tazeleyecek, yeniden efsaneler mertebesine çıkaracak oyun değil ancak çok iyi bir öze dönüş olduğu da gerçek. Tek kişilik tarafı bir yere kadar, asıl multiplayer şahane.



**Titanfall 2**
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.



**Star Wars: Battlefront II**
PC, PS4, X-One
Evet, evet, Battlefront II çok rezerö ama bir SW savaşında bulunma hissini de çok iyi veriyor.



**Rising Storm 2: Vietnam**
PC
Ne CoD seviyesinde arcade, ne Arma seviyesinde simülasyon yapısıyla sayısız FPS severi mest etti.



**Dishonored: Death of the Outsider**
PC, PS4, X-One
İncelikli yetenek kullanım sistemi ve hikâyeye yeni açılar kazandırmasıyla kesinlikle oynamaya değer.



**Wolfenstein II: The New Colossus**
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy!



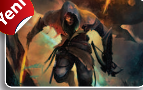

**Wolfenstein 3D**
PC, PS3, 360...
Yıllar sonra hâlâ yolda yürürken gördüğü duvarlara tıklamak isteyen bir nesliz biz.

## RYO (Rol Yapma Oyunu)

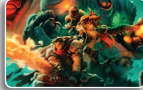


### DIVINITY: ORIGINAL SIN 2
**PC**

Masaüstü rol yapma oyunlarının yerini hiçbir dijital oyun tutamaz belki ama ona en yakın tecrübe budur! Büthiş bir yaratıcılık, müthiş bir öykü, müthiş bir oynanış ve çılgın bir tekrar oynanabilirlik de yanında eşantiyon. Undead'ken maskenizi çıkarıp etraftakiler tarafından linç edilmenin tadını bilemezsiniz.




**Seven: The Days Long Gone**
PC
Bilimkurgu RYO severler kesin göz atmalı. Biraz sıkıntılı bir çıkış yaptı ama hatalarını hızla onarıyor.



**Battle Chasers: Nightwar**
PC, PS4, X-One
Bir Kickstarter harikası daha! Sanat tasarımı, oynanışı, uzunluğu... Her tarafından kalite akıyor.



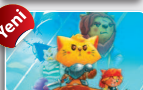
**South Park: The Fractured but Whole**
PC, PS4, X-One
FRP temasını bırakıp süper kahraman temasına geçen South Park yine çok saçma (iyi anlamda).



**Persona 5**
PS4, PS3
Çizgisellikle özgürlüğün akıl almaz birlikteliği P5'te sizi bambaşka ve çok klas bir hayat bekliyor!



**Ys VIII: Lacrimosa of Dana**
PS4, Vita
Aksiyon odaklı oynanışı, harika dünyası, eşsiz boss dövüşleriyle JRYO'ların tepe noktalarından.



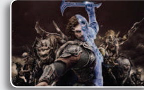

**Cat Quest**
PC, PS4, Switch
Bu aşırı sevimli yapımın tadına varmak için illa kedi insanı olmak zorunda değilsiniz.

## AKSİYON



### ASSASSIN'S CREED: ORIGINS
**PC, PS4, X-ONE**

Hah işte bu Ubisoft ya, bööyle AC yapı canımızı ye! Her yıl bir, hatta bir keresinde iki ana AC oyunu görmek, oyunlar güzel olsa bile yoruyordu bünyeyi. Bir yıl ara vermek, bir de te en geçmişe dönüş Kardeşlik'in kökenini anlatma müthiş yaramış seriye. Harika açık dünyasını söylemeye bile gerek yok zaten.



**Middle-earth: Shadow of War**
PC, PS4, X-One
Sanırsınız ilk oyunun zaten iyi yaptığı onca şeyi daha iyi yapmak çok kolay bir şey.



**Cuphead**
PC, X-One
İnanılmaz 30'lar görselliğiyle akılları başlardan aldı, sonra da inanılmaz zorluğuyla aldığı akıllardaki keçileri kaçırttı.



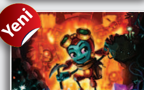
**Super Mario Odyssey**
Switch
Her yerde peşine takılınası bir şey, her yerde farklı bir çekicilik ve bitmek tükenmek bitmeyen eğlence.




**Alchemist's Castle**
PC
2 liralık mini mini bir oyun için ne kadar eğlence barındırdığını görseniz şaşırırsınız.



**The Evil Within 2**
PC, PS4, X-One
Tasarımları, hikâyesi ve atmosferiyle pis geriyor, ta ki düşmanların görünmez duvarlarını keşfedene kadar.




**Steamworld Dig 2**
PC, PS4, Vita, Switch
Metroidvania sevenler hiç beklemeden dalsın, yılın gizli bombalarından.

### 2018'den oyun dünyası için bir şey dileyecek misin? Ne mesela?

1. *Daha az sandık çakallığı, daha çok Devil May Cry diliyorum. - ONUR*
2. *Japon abilerimizin artık batıya da aynı zamanda oyun çıkarmalarını diliyorum. Kim bekleyecek Catherine'i falan şimdi yıllarca. - SABRİ*
3. *14 yaş altına internet ve çevrimiçi oyun verilmemesini diliyorum, zamanında bana da verilmeseymiş keşke :( - MERVE*
4. *365 gün Steam indirimi diliyorum! - M. İHSAN*
5. *Yıl boyunca hiç yeni oyun çıkmamasını diliyorum, elimizdekileri bitirip arayı biraz kapatmış oluruz :) - ESER*

### Bir oyunda yaptığın en korkunç hata neydi, hatırladıkça kötü olduğun türden bir hikâye var mı böyle?

1. *DayZ'de üç senedir devam ettirdiğim karakterim iki sene boyunca en yakın dost olduğu kişiyi vurmak zorunda kalmıştı. - YASİN*
2. *Zor bir boss'u 100. deneyişimde öldürüp yanlışlıkla quick load'a basıp klavyeyi yumruklamışlığım yok değil. - İPEK*
3. *WoW'da değerli bir eşyayı ucuza açık arttırmaya koymuş ve milyon altından olmuştum. Cüzdan kaybetmiş gibi hissetmiştim be. - ESER*
4. *FM2017 D'de kurulu diye rahat rahat format atıp C'de duran save dosyalarını kaybetmem.- EGE*
5. *SC: Blacklist'te, ses çıkarmamam gereken yerde cama tekme atıp bütün haritayı ayağa kaldırmıştım. Sonrası acı, cığlık, gözyaşı. - BUĞRA*

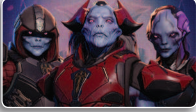
### Sence oyunlar olmasa o vakti neye ayırırdın? Hayvanlara mı? Ya da okumaya? Uyku mu? Ya da ney? (Ut?)

1. *Oyunlar olmasa daha çok kitap okuyup, daha çok dizi izlerdim ama asıl beceri oyunlara ek olarak bunları yapabilmekte. - ESER*
2. *Alıp da okuyamadığım tüm kitapları bitirirdim! (Uyudu...) - M. İHSAN*
3. *Seri katil olup sinir olduğum insanları öldürürdüm herhalde, oyun gibi deşarj yolu yok azizim... - ONUR*
4. *"Oyunlar olmasa"dan sonrasını okumadım. - YASİN*
5. *Oyunları icat etmeye ayırırdım herhalde.- SABRİ*

## STRATEJİ



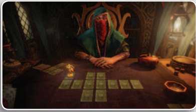
**Total War: Warhammer II**
**PC**
Total War formülüne fantastik kurguyu harika bir şekilde katan ilk TWW'den sonra yepyeni ırklar ve harita ve de hikâye odaklı bir oynanış!



**XCOM 2: War of the Chosen**
**PC, PS4, X-One**
"Bir genişleme paketi zaten harika olan bir oyunu ne seviyelere çıkarabilir?" diyorsanız cevabınız War of the Chosen.



**Spellforce 3**
**PC**
Gerçek zamanlı strateji ve RYO yapısını bir araya getiren kaç tane oyun var ki? İki tarafta da çok derin değil belki ama olsun.



**Hand of Fate 2**
**PC, PS4**
Kart oyunu deyince insanın aklına hep multiplayer yapımlar geliyor ama senaryolu tek kişiliğinin de keyfi çok başka.



**StarCraft Remastered**
**PC**
Kimler geldi, kimler geçti... C&C, Warcraft, Company of Heroes, Age of Empires ve nicesi... Birçoklarına göre olay hâlâ StarCraft'tır.

## DVO & ONLINE



**Destiny 2**
**PS4, X-One**
Oyunda olması gerekip de olmayan çok şey var ama yine de deli gibi oynattırıyor mu kendini? Oynattırıyor.



**Black Desert Online**
**PC**
Vay be, Türkiye'de de görecek miydik seni... Son yılların en çok ses getiren DVO'larından BDO'ya nihayet kavuştuk.



**Battlerite**
**PC**
Moba'larda uzun sürebilen savaşlardan sıkıl-dınız mı? Çok hızlı ve çok eğlenceli yapısıyla Battlerite'ı kesin deneyin o zaman.



**PlayerUnknown's Battlegrounds**
**PC, X-One**
2017'nin oyun fenomeni sözünde durdu ve yıl bitmeden erken erişimden çıktı. Bu ivmeyle 2018'in fenomeni de olur.



**CS2D**
**PC**
Arada farklı bir şeyler istiyor ama yine de CS'ten kopamıyor musunuz? E CS'i 2D oynayın siz de!

## YARIŞ & SİM & SPOR



**Spintires Mudrunner**
**PC, PS4, X-One**
Zorlu arazi şartlarında yük taşımak için geliştirilmiş canavarları kontrol etmek (veya etmeye çalışmak) değişik bir keyif.



**Football Manager 2018**
**PC**
FM yine her zaman yaptığını yapıyor; birçok konuda ileri, birkaç konuda da geri gidiyor ama yine rakipsiz, yine bağımlılık yapıcı.



**Project CARS 2**
**PC, PS4, X-One**
Her şey olmaya çalışırken az şey olma hastalığı var biraz Project CARS 2'de. Peki bu onlarca saat lastik eskitmeye engel mi? Tabii ki hayır!

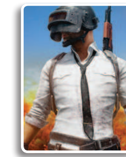


**Forza Motorsport 7**
**PC, X-One**
Mikro ödemenin coşması falan derken biraz kalbimizi kırdı ama otomobil sevdalıları için Forza her zaman Forza'dır.



**Gran Turismo Sport**
**PS4**
Şu soldaki Online başlığına da yazabilirdik aslında, tek kişilik içeriği neredeyse yok ancak online anlamda ve sürüş anlamında şahane.

## AYIN ALTIN OYUNLARI



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

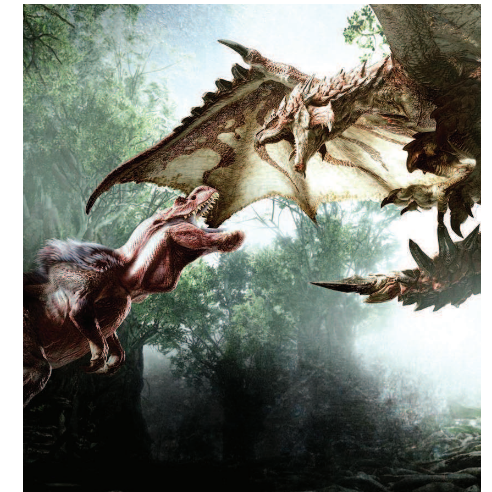


OKAMI HD

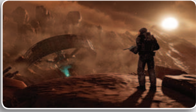
## ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Monster Hunter World önümüzdeki ay ofise erken gelmezse şöyle iri iri yazacak oyunumuz yok yahu!

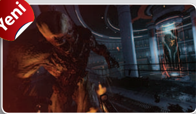
| | |
|---|---|
| **Ocak '18** | |
| Digimon Story: Cyber Sleuth - Hacker's Memory | 19 Ocak |
| Lost Sphear | 23 Ocak |
| The Inpatient | 24 Ocak |
| Dragon Ball FighterZ | 26 Ocak |
| Monster Hunter World | 26 Ocak |
| Dissidia: Final Fantasy NT | 30 Ocak |
| **Şubat '18** | |
| Shadow of the Colossus | 6 Şubat |
| Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall | 8 Şubat |
| Dynasty Warriors 9 | 13 Şubat |
| Kingdom Come Deliverance | 13 Şubat |
| Secret of Mana | 15 Şubat |
| Metal Gear Survive | 22 Şubat |
| **Mart '18** | |
| Devil May Cry - HD Collection | 13 Mart |
| A Way Out | 23 Mart |
| Far Cry 5 | 27 Mart |
| Agony | 30 Mart |



## SANAL GERÇEKLİK



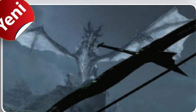
**Farpoint**
**PSVR**
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



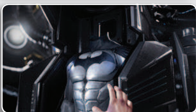
**Doom VFR**
**Vive**
Yani tabii çekici VR'da Doom oynamak, bildiği-miz Doom'u kopyalayıp yapıştırmamaları, yeni oyun yapmaları da güzel ama...



**Fallout 4 VR**
**Vive**
Başka VR oyunlarının uzun zaman önce çözdüğü sorunları barındırsa da hey! Fallout 4 diyorum! VR diyorum!

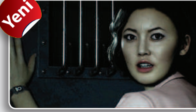


**The Elder Scrolls V: Skyrim VR**
**PSVR**
PSVR'a özgü olduğu için düşük çözünürlük problemi var ama hey! Skyrim diyorum! VR diyorum! (deja vu yaşadınız, çaktırmayın)

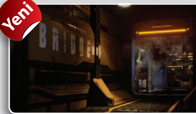


**Batman Arkham VR**
**Vive, Rift, PSVR**
O kostümle pelerini giyme, Alfred'le konuşma, Gotham'ı tepeden izleme şansınız var. Daha ne duruyorsunuz?!

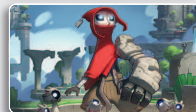
## MACERA & BULMACA



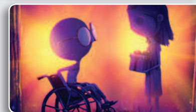
**Hidden Agenda**
**PS4**
Parti oyunu ama eğlence odaklı parti oyunlarından farklı, karanlık bir dedektiflik öyküsü ve seçimleriniz hikâyeyi gerçekten şekillendiriyor.



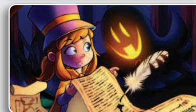
**Tartarus**
**PC**
Üst düzey bir görselliğe ve detaylı, yaratıcı, beyin yakıcı bulmacalara sahip; kaliteli, yerli bir bilimkurgu.



**Hob**
**PC, PS4**
Torchlight'ın yapımcılarından yine şahane ve bağımlılık yapıcı bir oyun. Dünyası da, bulmacaları da, mekanikleri de çok yaratıcı.



**Last Day of June**
**PC, PS4**
Biz de insanız, bizim de bir kalbimiz var, yapmayın böyle şeyler. Last Day of June insanı şöyle bir kötü eden oyunlardan.

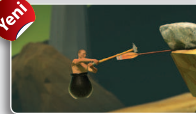


**A Hat in Time**
**PC**
Sevimli oyunları sevenler aman ha, sakın ha ıskalamasın A Hat in Time'ı, başından sonuna sırıta sırıta oynayacaksınız.

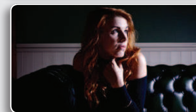
## BİR GARİP OYUN



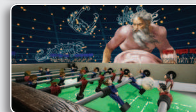
**Okami HD**
**PC, PS4, X-One**
"Bir kurt olup fırçanızla etrafı boyayarak bulmacaları çözdüğünüz bir oyun ne kadar iyi olabilir?" diyorsa-nız cevabı: Oyun tarihine adını yazdırabilecek kadar.



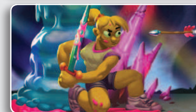
**Getting Over It**
**PC**
Efendim bir kazanın içine girmiş çıplak bir adamsınız ve yapışkan çekicinizle tepeye çıkıyorsunuz. Sinir krizi geçirmek isteyenlere...



**The Infectious Madness of Doctor Dekker**
**PC**
Psikolog olmanın ne kadar zor olduğunu ilk elden deneyimleme şansı artık elinizde.



**Rock of Ages 2**
**PC, PS4, X-One**
Bob Dylan ustanın da dediği gibi: Like a Rolling Stone! Bir taşınız ve yuvarlanıp bir yerleri yıkıyorsunuz. İnanılmaz eğlenceli!



**Nidhogg 2**
**PC, PS4**
Rakibinizi paramparça edin! 3 saniye sonra tekrar edin! Ve tekrar! Süpe basit ve süper eğlenceli formül ikinci oyunda da işliyor!

# THE SHAPE OF WATER

**Sevginin dili yoktur**

EREN ERYÜREKLİ






Uzun süredir beklediğim bir film *The* Shape of Water. Ve hayır geleceğini bildiğim günden beri de değil, varlığı henüz yönetmen del Toro'nun içinde şekillenmemişken, onun zihninde kareleri belirmemişken de bekliyordum ben bu filmi. Tuhaf gelmiştir muhtemelen ama açıklayayım.

Canavarlar çocukluğumdan beridir ilgimi en çok çeken konulardan biri olagelmiştir, onların genelde yanlış anlaşıldığını düşünür, filmlerde, romanlarda hep onların tarafını tutardım. Elbette kişi ayrımı yapmadan öldürüp katleden cani canavarlar da mevcut, lâkin onların bile bir hayatta kalma içgüdüsüyle hareket ettikleri aşikâr. Kurtadam, Frankenstein'ın Canavarı hatta Dracula bile bence toplum tarafından anlaşılamamış ruh hallerinin farklı tezahürleri ve içlerindeki sevgi çoğumuzdan daha saf ve güçlü. Neyse ki yalnız olmadığımı gördüm yıllar içinde ve özellikle yönetmen Guillermo del Toro'nun canavarlara, dışlanmışlara olan düşkünlüğü sayesinde ortaya çıkan filmlerde hep o içimdeki hislerin bir tercümanını buldum. Yeni filmi *The Shape of Water* da tam bu duyarlılıklara seslenen, yıllardır arayıp da bulamadığım film olacakmış gibi duruyor.

Klasik anlamda bir Güzel ve Çirkin güzellemesi bu, örnekleri de pek çok. Lâkin del Toro'nun vizyonu çok şey değiştiriyor iyi yönde. Bir kere film onun çok sevdiği baskıcı ve paranoyak bir dönemde geçiyor. *Pan'ın Labirenti*'nde İspanya İç Savaşı'nı arka plana koyan yönetmen bu sefer de 60'ların o bol parlatılan Amerika'sını merceğine almış. Parlatılan diyorum zira bolluk ve refah yönünden iyi gibi görünse de ülkenin son derece muhafazakâr, beyaz üstünlüğünü savunan azınlıklara, renklere ve farklı seslere düşman olduğu, şüpheyle yaklaştığı bir dönem bu. Baş karakterimiz dilsiz hademe Elisa çalıştığı araştırma laboratuvarında bir gün tuhaf bir yaratık keşfeder (ki kendisi *Hellboy*'un Abe Sapien'ini fena halde andırıyor). İnsanımsı balığımsı bu arkadaş da onunla ilgilenir ve olaylar gelişir diyerek konusunu kısa kesiyorum zira Neil Gaiman'ın da belirttiği gibi "bu filme ne kadar az şey bilerek girerseniz o kadar iyi".

Yönetmen del Toro, *Pacific Rim*'in devam filmi yerine ondan çok daha evvel kafasında olan bu projeyi çekmeyi seçerek çok doğru bir seçim yapmış görünüyor. Onun karanlık ve masalsı filmler üstündeki yetkinliği malumunuz ve yapımı sevmeyen de pek yok gibi. Venedik Film Festivali'nden Altın Aslan alması ve diğer pek çok adaylığı filmin elini ödül sezonunda hayli güçlendirecektir. Ha ödül almış almamış benim çok da umurumda değil açıkçası. Ben bu filme BioShock serilerini anımsatan muazzam set tasarımlarını görmek, Doug Jones'u yine bir yaratık rolünde izlemek, uzun zamandır hayranı olduğum Dan Laustsen'in şiir gibi görüntüleriyle bu dünyadan uzaklaşmak ve Alexandre Desplat'ın lirik bir hüzne sahip notalarında benliğimi kaybetmek istiyorum. Filmin fragmanlarına sinmiş olan o melankolik ama sinemanın o büyülü dünyasına dibine kadar ait atmosferin tadı beni ve pek çoklarını cezbetmişti zaten. Eh film aldığı onca ödül ve adaylıklarla da rüştünü şimdiden ispat ettiğine göre, bizlere imkânsız bir aşkı anlatan ama buna izleyicisini de inandırmayı başaran bu karanlık masalın tadını çıkarmak kalıyor sadece.

**YÖNETMEN:** Guillermo del Toro
**OYUNCULAR:** Sally Hawkins, Octavia Spencer, Michael Shannon, Doug Jones

## DOUG JONES'UN YÜZLERİ

### ABE SAPIEN (HELLBOY 1-2)



Hellboy'un sadık yancısı, amfibi adam ve yumurta sever Abe Sapiens... Mike Mignola'nın Hellboy'u çizdiği dönemlerde Creature From Black Lagoon filminden esinlenerek yarattığı Abe Sapiens, Jones'un en zorlu makyaj tecrübesi olmuş zira sualtı çekimlerinde nefes almakta epey zorlanmış. İlginç şekilde The Shape of Water'da dublörü kostümden rahatsız olan Jones su altı çekimlerinde kendi dublörlüğünü yapmış.

### SILVER SURFER (FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER)



Fantastic Four'un film uyarlamalarının ikinci en kötüsü olan yapımda bu sefer makyajla değil de CGI bir karakter olarak karşımıza çıkmıştı Jones. Gümüş Sörfçü'nün o metalik görüntüsünün altındaki tüm kıvrak manevraları yapmak ve ayna gibi suratında bir his oluşturmak usta oyuncu için hayli zorlayıcı olmuş. Ama bu çabasına bence değmiş, kendisi filmin en iyi yanıydı.

### PALE MAN (EL LABIRENTO DEL FAUNO)



Hayalle gerçeğin birbirine karıştığı Pan'ın Labirenti'nde çok kısa bir kısımda gözükmesine rağmen halen insanların kâbuslarına giren bu ne olduğu muğlâk yaratık, sinema tarihinin de en korkunç canavarlarından birisi aynı zamanda. Perileri ve bebekleri yiyen, kendi âlemine gelenleri canlı bırakmamasıyla bilinen bu yaratık özellikle Jones'un çift eklemli olan bacaklarından ve ince uzun yapısından faydalanılarak tasarlanmış. Filmde kullanılan orijinal kostüm halen makyajları yapan stüdyoda sergilenmektedir.



EREN ERYÜREKLİ

# DISNEY FOX'U SATIN ALDI!

## E yer yerinden oynadı haliyle

Nicedir konuşulan ve çoğu Marvel hayranının da dört gözle beklediği anlaşma bu ay gerçekleşti ve Disney, 20th Century Fox firmasının büyük bölümüne sahip oldu. Anlaşma Fox'un borçlarıyla birlikte 66 milyar dolara patladı Disney'e. Buna haber ve spor kanallarının dâhil olmadığını belirteyim, onlar Fox'ta kaldı. Peki bu hayatımızda neleri değiştirecek?

Öncelikle hakları Fox'un elinde olan Marvel karakterleri (ki buna Fantastic Four, tüm X-Men'ler ve Deadpool dâhil) MCU'da görünebilecek, yani Deadpool'un cümle alemle dalga geçmesi oldukça yakındır. Ayrıca film evreninin Thanos sonrası ciddi bir kötü karakter açığı doğacaktı, bu noktada da imdada Dr. Doom ve Galactus yetişecekmiş gibi görünüyor, Silver Surfer'ın da olaylara girmesi de eğlenceli olacaktır. Marvel hayranlarının duaları kabul olmuş gibi görünse de anlaşma ancak 2 yılda tamamlanabilecek ve X-Men - Avengers beraberliğini de Infinity War bitene kadar görebileceğimizi sanmıyorum. Fox'un diğer önemli markalarıysa Alien, Predetor serileri, James Cameron'ın Avatar'ı ve yoldaki devam filmleri, ilk Star Wars filmi A New Hope, The Simpsons, Family Guy ve Ice Age şeklinde.

Bu işin bir yüzü tabii. Diğer yüzündeyse uzun zamandır farklı olanı destekleyen prestij filmlerinin yapımcısı Fox Searclight firması var. Bu onların teknik kategorilerden çıkamadıkları ödül sezonlarında yükselmelerini sağlayacaktır. Bunlar bir yana işin esas önemli noktası streaming hizmetlerinde yatıyor. Zira Disney bu anlaşmayla Amerika'da Netflix'in en büyük rakiplerinden olan Hulu'nun %60 hissesini de almış oldu ve buna 2019'da kendi internet yayın platformunu ekleyecek. Bu olduğunda Netflix'in işi oldukça zorlaşacak zira Disney oradaki Marvel dizilerini ve filmlerini de kendi platformuna kaydıracak ve hizmetin Netflix'ten ucuz olacağı da şimdiden söz verilenler arasında. E hal böyle olunca stream hizmetleri arasındaki rekabet önümüzdeki 2-3 yıl içinde epey bir kızışacak ki bu da nihayetinde kullanıcıya daha fazla içerik olarak dönecektir.

Tabii bu satın alım beraberinde tekelleşme tartışmalarını da getirdi ve buna dikkat çekenler hiç de haksız değiller. Özellikle Fox'un alımından sonra Disney endüstrideki payını iyiden iyiye büyüterek neredeyse Warner, Universal ve Paramount'un toplamına denk düşen bir değere sahip olacak. Bunun bir diğer kötü yanıysa izleyeceğimiz filmlerin hep bir tornadan çıkmış gibi olması ve markaların özgünlüğünü kaybedip Disney'in şeker fabrikasından seri üretilmiş gibi görünmeleri. Bunun emarelerini yeni çekilen Star Wars filmlerinde ve MCU'da görüyoruz zaten ve önü alınamamakta bir türlü.

İkincil tehlike yakın zamanda kabul edilen İnternet Bağımsızlığı kanunu ki Disney "beni bağlamaz" deyip omuz silkti bu konuda. Olayın sıkıntısıysa şu; satın alacağınız internet paketi sağlayıcısı sizin nerelere girdiğiniz konusunda denetim hakkında sahip olacak ve istediği içerikleri engelleyebilecek size sormadan. Örneğin Hulu'nun çoğuna sahip olan Disney'in bir telekomünikasyon ağını satın aldığını ve Netflix yayınını engellediğini düşünün. İhtimaller korkunç. Bu noktada şirketin bir sonraki hamlesini de tahmin etmek güç değil. Büyük ihtimalle Sony'ye ait Colombia Tristar'a ve dolayısıyla Örümcek Adam / Venom evrenine göz dikeceklerdir. 3-5 yıla orayı da alırlarsa şaşırmayın zira Hayalet Avcıları ve iyi işler çıkaran animasyon stüdyolarını almak Disney'in işine gelecektir.

Her ne olursa olsun eğlence dünyasında artık lider konumda ve korkunç bir güce sahip olan Disney'in bunca markayla ne yapacağı merak konusu. Muhtemelen ilk etapta kurulu düzenleri bozmayarak var olan projeleri devam ettireceklerdir. Lakin şöyle bir 5 yıl sonra çok ilginç ve belki de ürkütücü gelişmelerle karşılaşabiliriz. Yine de Fox'un işin içinden böylece çekilmesi üzücü oldu, menüdeki bir sonraki yemeğin kim olacağını da hep birlikte göreceğiz.

**TÜM BÜYÜK YAPIMLARIN BIR ÖRNEKLEŞMESİ TEHLİKESİ DE MEVCUT.**

# IT 2'NİN MIKE'I
## KİTAPLARDAN FARKLI OLACAK

It filmi gişelerden sonra ev sinemasını da alt üst ededursun, yapımın aşırı merakla beklenen devamı hakkında da ufak tefek detaylar belirmeye başladı. Öncelikle yetenekli oyuncu Jessica Chastain'in Beverly rolüne çok yakın olduğunu belirteyim, kendisi zaten izleyicilerin rol için istediği oyuncuların başında geliyordu. Bir diğer önemli rolse Idris Elba'ya gidecek gibi görünüyor. Mike Hanlon'dan bahsediyorum tabii ki. Kitabı okuyanlar onun büyüdüğünde Derry kütüphanesinin başına geçtiğini ve O geri döndüğünde ekibi tekrar toplayacak kişi olduğunu bilirler. Yönetmen Muschietti'yse onun rolünü çok daha karanlık bir tarafa çekip Mike'ı bir bağımlı olarak göstereceklerini, kütüphanede sadece kayıt tutmak yerine O'yu öldürmek için de bir yol arayacağını söylemiş. Belli ki ikinci film epey karanlık olacak. Bu arada filmin yönetmenin kurgusu versiyonunda 15 dakikalık ek sahneler olacağını hatırlatırım, o versiyon daha sonra çıkacak yalnız.



**THE LAST JEDI İZLEYİCİLERİ ÖYLE BİR İKİYE BÖLDÜ Kİ KİMİSİ YAPILMIŞ EN İYİ STAR WARS FİLMİ DERKEN KİMİSİ DE FİLMİN YENİDEN ÇEKİLMESİ İÇİN İMZA KAMPANYASI BAŞLATTI. SİZCE HANGİSİ?**



# DISNEY HAN SOLO
## FİLMİNDEN UMUDU KESMİŞ OLABİLİR

Şu Han Solo filmi de ne çekti be. Önce yönetmenleri kovuldu, sonra çekimlerin bitmesine 3 hafta kala yeniden çekimler başladı, şimdi de endüstrinin içinden gelen bilgiler Disney'in filmin gişede batmasına hazırlandığını söylüyor. Her ne kadar Ron Howard yönetimindeki yeni sahneler yapımcıları memnun etse de tahmin edilenden çok daha fazlası yeniden çekilmiş ve bir oyuncu Paul Bettany'yle komple yer değiştirmiş. Başroldeki Alden Ahrenreich'in rol yapamadığı ve senaryonun da yerlerde süründüğü gelen bilgiler arasında. E buna filmin hepi topu 5 ay sonra gösterime girecek olmasına rağmen ortaya tek bir görsel bile çıkmayışını da eklersek mevzular cidden karışık gibi. Bekleyip göreceğiz.




## NBC ESKİ SAYFALARI KARIŞTIRIYOR

NBC iki "eskinin yenisi" projesiyle izleyicileri selamlamaya hazırlanıyor. Bunlardan ilki Steve Carell'ı yıldızlaştıran The Office dizisi. 9 sezon süren başarılı komedi serisi Carell hariç aynı kadroyla yeniden toplanıp devam etmeye oldukça yakınmış. Diğer haberse ünlü İngiliz komedi dizisi The IT Crowd'ın yeniden yapımı. NBC, serinin yaratıcısı Graham Linehan'ı da yanına katarak dizinin Amerikan versiyonu için kolları sıvamış. The IT Crowd'ın daha önce de yeniden yapım denemeleri olmuş ama hiçbiri tutmamıştı, bunun da çok tutacağını sanmıyorum. Bırakın ellemeyin şu seriyi artık.



## TARANTINO'DAN STAR TREK FİLMİ... EFENDİM?

Şaka gibi ama gerçek haberlerde bugün öğrendik ki uçarı yönetmen Quentin Tarantino bir Star Trek projesi için Paramount Pictures'la ciddi düşünüyormuş. Her ne kadar kulağa tuhaf gelse de proje gerçekleşecek, hem de +18 olacak. Senaryoyu yazması için Revenant ve yakında gelecek olan Overlord'dan tanıdığımız Mark L. Smith görevlendirilmiş. Bu arada Tarantino'nun orijinal Star Trek ve Next Generation serilerinin sıkı bir takipçisi olduğunu hatırlatmakta fayda var. Şahsen onun yönettiği bir Uzay Yolu filmini kesinlikle izlemek isterim.



# SAHNELERİYLE ÖZDEŞLEŞEN MÜZİKLER

İyi müzik vardır, sahneye iyi giden müzik vardır, sahneye cuk oturan müzik vardır, bir de şarkının adını andığınız anda sahnenin kafanızda dönmesi durumu vardır. Dizi ve filmlerdeki bu tip müziklerden/sahnelerden bir şeyler derledik bu ay. Müzikalleri hariç tuttuk ama, haksız rekabet olmasın. ■ ÖMER

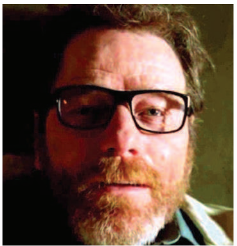
## TIMES THEY'RE A-CHANGIN' (WATCHMEN)

Watchmen'i harika bir çözümleme yapan şey, süper kahraman konseptinin geçmişte kalan masumiyetine nostaljik bir bakış açısı sunmasıydı. Alan Moore, Watchmen dünyasındaki değişimi bölüm aralarındaki ek metinlerle ağır ağır okuyucuya vermişken, film elbette acele etmeliydi. Zack Snyder çareyi, bu nostaljiyi çizgi romanda da bulunan, Bob Dylan'ın Times They're a-Changin' şarkısını kullandığı harika bir açılış sekansıyla hissettirmekte buldu ve muhtemelen bu sekans, şu güne dek yaptığı en iyi şey. ■ ONUR




## JOHNNY B. GOODE (BACK TO THE FUTURE)

"Şimdi size eskilerden bir parça çalacağım. Yani... benim geldiğim yerde eski bir parça..." DINİNİ DINİNİ NİNİNİ NİNİNİ~~ Marty ebeveynlerini bir araya getirmiş, zamanın kırılmasını önlemiştir; şimdi bir an önce çıkıp saat kulesine düşecek yıldırımı yakalamalıdır... Ama olsun! Bir parça daha çalacak ve birkaç amfi tekmeleyecek zaman her zaman var! Emin olun bu sahneyi çocuklarınız da sevecek. ■ ÖMER



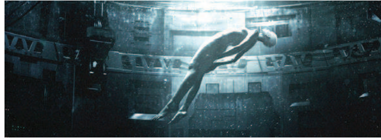
## BABY BLUE (BREAKING BAD)

Her anı bir öncekinden güzel koskoca beş sezonun final sahnesine Ali Babanın Çiftliği'ni koysalar yine unutulmaz olurdu muhtemelen. Yine de Walter White'ın yaşamını hepimizin gözlerinin önünden geçirecek güçte bir şarkı bulmayı başardıkları için tebrik ediyorum BB ekibini. Ayrıca şarkının ilk harflerinin de BB olması inceden bir gönderme değilse nedir? ■ SERPİL

## ONE MORE TIME, ONE MORE CHANCE (5CM PER SECOND)

Yapısı değişikti 5cm Per Second'ın. 1 saat civarıydı toplam ve 3 farklı zamanda geçen 3 farklı bölümden oluşuyordu. İşin daha da ilginci üçüncü bölüm neredeyse tamamen bir video klip gibiydi. Eski bir Japon pop klasiği olan One More Time, One More Chance eşliğinde şehirden manzaralar izliyorduk. Sonra da gitarın son notaları eşliğinde trenler geçiyordu... ■ ÖMER





## MAKING OF CYBORG (GHOST IN THE SHELL)

İsterseniz filmi 20 yıldır izlemiyor olun, Making of Cyborg'u yarım saniyeliğine duymak bile tüylerinizi diken diken etmeye ve Major Kusanagi'nin bedeninin sular içindeki yaratımını gözlerinizin önüne getirmeye yetecektir. Sadece sahne ve film için sembolik değildir MoC, genel olarak cyberpunk'ı temsil eden bir numaralı müziktir. ■ ÖMER

## THE LONGEST TIME (HIMYM)

Bir şekilde farklı zaman dilimlerinden HIMYM karakterleri bir araya gelince elbette ki Barney'nin 20 yıldır beklediği şeyi yapıp akapella klasiği The Longest Time'ı söyleyeceklerdi. Aslında serinin en hüzünlü bölümlerinden biridir ama kapanışı böyle tatlış şekilde yapınca da ayrı bir akıllara kazındı. ■ ÖMER





## BREATH ME (SIX FEET UNDER)

Six Feet Under izleyenler bilir, o piyano girdiğinde, Sia içini çektiğinde, "help" diye şarkıya başladığında, kafalarda bilmem kaçıncı kez final bölümünün son 10 dakikası dönmeye başlar. 5 sezon boyunca güçlü bir bağ kurduğumuz, ciddi ciddi arkadaş gibi hissettiğimiz karakterlere tek tek veda ederken, o yol akıp gider... ■ İPEK



## O DEATH (SUPERNATURAL)

Supernatural'ı bir dizi olarak gerçekten çok ciddiye aldığımız, yeni bölümlerini yana yakıla beklediğimiz bir dönem vardı. Dizi "olaylar daha da büyüyemez" dediğimiz beşinci sezonu sırasında kıyamet konusunu işliyordu. İşin içine Mahşerin Dört Atlısı katılmıştı ve sezon başlarından beri yüceltilen Ölüm, aktris Jennifer Titus'un "O Death" yorumu eşliğinde, sezon finalinden bir önceki bölümde teşrif ettiğinde, muhtemelen dizi tepe noktasına da ulaşmış oldu. Sonraki sezonlarda da asla eski büyüsünü yakalayamadı zaten. ■ ONUR



## EXIT MUSIC (FOR A FILM) (WESTWORLD)

Westworld sezonu boyunca bardaki piyanoda Radiohead şarkıları çalıp durmuştu ve şahsen bu sadeleştirilmiş versiyonlara âşık olmuştum. Fakat hiçbiri bizi finaldeki Exit Music'e hazırlayacak kadar güçlü değilmiş. Anthony Hopkins'in mühişler ötesi konuşmasına ufak ufak eşlik etmeye başlayan şarkı bittiğinde hiçbir şey eskisi gibi değildi. Hâlâ da değil. ■ SERPİL



## DON'T LET ME BE MISUNDERSTOOD (KILL BILL VOL.1)

Şiddet, estetik ve sanat kavramlarını aynı potada eritmeyi her nasılsa becerebilen Tarantino'nun bu müthiş intikam hikayesinde Uma Thurman'ın adeta dans edercesine yüzlerce kişiyi kılıçtan geçirdiği o epik sahneyi nasıl unutabiliriz? Don't Make Me Be Misunderstood o kadar güzel bir seçimdi ki, bizi de gaza getiriyor, havada uçan kollar-bacaklarla intikam için yanıp tutuşturuyor, her kılıç darbesine bir "ohş" çektiriyordu, hiç inkar etmeyelim. ■ İPEK

# DAREDEVIL CİLT 9: KAİDELER

## ŞEYTANIN SIKI YÖNETİMİ

Sevdiğimiz şeylerin aşırı şekilde popülerleşmesini ne kadar eleştirsek de ara sıra iyi sonuçlar doğurduğunu da inkâr edemeyiz. Keza daha önce 3-4 kez Türk okurlara sunulmasına rağmen tabiri caizse yüzüne bile bakılmayan Daredevil'ın çizgi romanı, dizisinin duyurusu ve popülaritesi sayesinde Türk yayıncılık tarihinde ilk kez 9. cildine ulaştı bile. Arkabahçe'nin başlattığı seriyi en başından beri takip eden (ve hatta elinde şimdiye kadar Türkçeye çevrilmiş bütün Daredevil çizgi romanları bulunan) biri olarak bunun tadını da doyasıya çıkardım. 10 Emir'in yasaları üzerinden yürüyen Kaideler bölümünde de Daredevil'ın kendisini Hell's Kitchen'ın yeni Kingpin'i ilan edişinin üzerinden 1 yıl geçmesinin ardından halk üzerindeki etkilerini görüyoruz. Matt'in suça bir son vermek adına artık radikal kararlar almaktan çekinmediği ve kötülerin korku, masumlarınsa güven içinde yürümesi gereken bir sıkı yönetimdir bu. Kendi adıma bu cildin en beğendiğim yönü düzeni sağlamak adına ne kadar radikal kararlar alınabileceğini sorgulaması ve Daredevil'ı farklı insanların ağzından tamamen farklı açılardan dinlemek oldu. Son kısımda da oldukça hoş bir sürpriz olduğunu belirteyim unutmadan. Sevmeyeni çok olsa da kendi adıma Michael Bendis'in öykücülüğünü beğeniyorum ben. Daredevil'ın serisi ülkemizde daha ne kadar devam eder bilinmez, ama görünüşe bakılırsa öykü yavaş yavaş Shadowland'e doğru ilerliyor ki *Daredevil* tarihini de kökten değiştiren bir olaylar zinciridir Shadowland.

■ **EMRE S.**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Daredevil'ın tek başına iktidar olduğu bir yönetim sistemi ilginizi çekiyorsa mutlaka bakmalısınız.

★★★★☆





# REDNECK: VOLUME 1: DEEP IN THE HEART

## KELİME OYUNLU ÇİZGİ ROMAN İSİMLERİNDE BU HAFTA

Vampir hikâyelerini sever misiniz? Eğer severseniz, bu sevgi "parlamasın da ne yaparsa yapsın" düzeyinde midir? Bu sorulara cevabınız evetse, kadim klanlarla, yakışıklı jön vampirlerle ve güç gösterileriyle dolu olmayan (en azından şimdilik) daha ufak çaplı bir vampir hikâyesine bakmak isteyeceksiniz elbet. Ben istedim ve *Redneck*'e beslediğim hisler biraz karışık. Donny Cates'in yazdığı, Lisandro Estherren'ın çizdiği kitap, bir Güney kasabasında ikamet eden iki aile arasındaki kan davasını anlatıyor. İşi ilginç kılan da anlayacağınız üzere mevzunun kelimenin tam anlamıyla bir kan davası olması çünkü ailelerden biri bir vampir ailesi. Karakterler insanlığı gizliden gizliye yöneten, istese hepsini dağıtabilecek kişiler değiller, sığır yetiştirip kesimde kalan kanla beslenen ve eti satıp geçim sürdüren tipler. Ana karakter de ailenin genç ama karizması, potansiyeli yüksek oğlu değil, aileye sonradan girme Bartnett amca. Hikâyenin amacı, vampirlerin gariban yaşantısının dramasını okuyucuya aktarmak lakin insanın merakını canlı tutmayı başardığı yerlerde bile konuyu fazla dağıtıyor bazen. Epik olaylar arıyorsanız burada bulamayacaksınız, amacınız Bartnett gibi kafa dinlemekse *Redneck*'e bir bakabilirsiniz. Yalnız çizgi romanın büyük bir kusuru var onu söyleyeyim; çizimler. *Redneck*'in, fazlasıyla üstünkörü duran çizimleri var. Çizeri aynı olan kapaklar gayet güzel aslında ama keşke iç çizimlere de kapaklara özenildiği kadar özenilseymiş. Renklendirmelerse çizimlerin eksilerini bir derece toparlayabilen kalite.

■ **ONUR**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Okuyacak daha iyi bir şey bulamadığınızda bakabileceğiniz hoş bir bağımsız çizgi roman.

★★☆☆☆

○ **YÖNETMEN:** Matthew Vaughn ○ **OYUNCULAR:** Taron Egerton, Colin Firth, Mark Strong, Julianne Moore ○ **IMDB PUANI:** 7,0



# KINGSMAN: THE GOLDEN CIRCLE

Sinemaya aşık olmayan bir izleyici olarak Matthew Vaughn'un yönetmenlik tarzı bende birkaç makale okuma hissi uyandırıyor. Edgar Wright'ın modern komedilerde yaptığının aksiyon ve casus filmlerindeki karşılığı Vaughn çünkü. O nedenle *Kingsman 2*, eleştirilecek birçok noktasına rağmen sırf bu sebeple bile ciddiye alınmalı. Filmin kendisi ciddilikten bu kadar uzakken ciddiye almak... Ah güzel dünya.

*Kingsman 2*'nin ilk filmden sonra işi zordu, o nedenle tümüyle bunun altından kalktığını söyleyemem. Ama ekibin ABD'li kuzenleri Statesman'in filme hoş bir hava kattığını, beklentiyi yüksek tuttukları kimi aktörlerin biraz ters köşe yaptığı bir film bu. Olgun mu? Tabii ki hayır. ABD başkanının halkına yaklaşımı ya da baş kötümüz Poppy'nin ihtiyaç duyduğu şeyler absürtlüğü alenen gösteriyor. Ama zaten olay da bu, casus filmleri gereksiz ciddi, sahte ekipmanlar çok "sahte", ve Vaugh'un buna karşı söyleyecekleri var. Sadece ilk filmde ya da *Kick-Ass*'te olduğu kadar etkilenmeyi beklemeyin derim. ■ **SARP**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Çekim teknikleri ve aksiyon sahneleri konusunda yine bir harika ve katılan yeni isimler sırıtmamış. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Darren Aronofsky ○ **OYUNCULAR:** Jennifer Lawrence, Javier Bardem, Ed Harris ○ **IMDb NOTU:** 6,9

# MOTHER!

İnsan türü bu dünyanın üzerinde yürümeye başladığından beri hep daha fazlasını isteyen, ortalığa virüs gibi yayılan ve doğayı hunharca tüketen bir varlık. İşte filmlerde ya da belgesellerde sıklıkla gördüğümüz ve kimilerinin artık "yeter ya, dünyanın yok olduğu falan yok, küresel ısınma da yalan zaten" seviyesinde karşı çıktığı insanın doğayı yok ettiği gerçeği *Mother!*'ın da ana konusunu oluşturuyor. Lakin aykırı yönetmen Aronofsky bunu bir ev ve aile metaforu üzerinden anlatmayı, öyküsünün temellerini de İncil'in Yaradılış bölümünden feyz alarak şekillendirmeyi seçmiş. Yaratıcılık krizine girmiş bir yazarın ona her tür fedakârlığı yapan eşini (Lawrence) merkeze alan film görünenlerin altını kazırsanız küçük bir Nuh Tufanı sahnesi barındırmasıyla bile gayet eğlenceli olabiliyor. Son 15-20 dakikasıysa da alabildiğine rahatsız edici ve vurucu. Dümdüz izlendiğinde pek de anlam veremeyeceğiniz sahneler karakterlerin her birinin temsil ettikleri kavramı veya kişiyi düşündüğünüzde akılda gayet güzel şekilde yer ediyor. Kimileri bu tavrı kolaycı bulurken filmden hiçbir şey anlamayanlar da var. Tercih sizin. Ama etkileyici bir sinema dili ve sağlam oyunculukları sevenler *Mother!*'dan keyif almanın yolunu bulacaklardır pekâlâ. ■ **EREN E.**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Bir Aronofsky filminden bekleyebileceğiniz her şey Mother!'da mevcut. Toz duman dağıldığında arkada kalan mesajsa basit ama çarpıcı. ★★★★☆



○ **YÖNETMEN:** Niels Arden Oplev
○ **OYUNCULAR:** Ellen Page, Nina Dobrev, Diego Luna, Kiefer Sutherland ○ **IMDb NOTU:** 5,0






# FLATLINERS

Ellen Page'in kardeşi bunun hatası yüzünden ölür, bu da doktor olmaya çalışan bir öğrenci olarak ölüme yakın tecrübeyi tatmak için arkadaş grubu olarak kalplerini durdurtur, 4-5 dk sonra da geri canlandırtır. Geri dönünce de değişik şeyler hissetmeye başlarlar falan. Ölüme yakın tecrübe kavramını ele alan bir film deyince ölüm ve yaşama kendince bir anlam getirmeye çalışan bir film bekliyorsunuz, değil mi? İşte bu kavramı sadece vicdan muhasebesi şeklinde ele alabilecek kadar sığ bir film *Flatliners*. Keza ölümden geri döndüklerinde akıllarına gelen ilk şey "ulan Eren'den aldığım 10 lirayı keşke geri verseydim" diye hayıflanmak oluyor. Filmin başrolündeki gençlerin ölüme kırmızı Tuborg gibi "abi kafası çok iyi yea" diye yaklaşmaları da olağanüstü. Özellikle de Kamu Maliyesine Giriş sınavından 90 aldığına üzülüp 95 almak için espriler yaparak kendisini öldürtüp dirilten inek öğrenci kişisel favorim. Beynine 7 dakika oksijen gitmeyen öğrencilerin hiçbir beyin hasarı olmadan uyanıp direkt sevişmeye geçmelerini de eleştirecektim ama beyinsiz oldukları için bu sahne saçma sayılmıyor. Korkutacağım derken güldüren sahneler ve özür dileyince peşinizi bırakan şeytan (ciddiyim) falan da cabası.

*Flatliners* ölüme yakın tecrübeyi dibine kadar yaşattı bana, öldüm öldüm dirildim izlerken. Hatta kıçımdaki pamuğa kadar hissettim yani. ■ **EMRE S.**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Gerçek Kesit'in herhangi bir bölümü bunun yanında Yurttaş Kane kalır. ☆☆☆☆☆




JOSH MALERMAN

# KIRMIZI PİYANO

## Yapma denileni inatla yapanlara

Josh Malerman okurlarının beş duyusuyla oynamayı seven bir yazar. İlk kitabı ve korku ödüllerini silip süpüren Kafes romanında "Sakın Gözlerini Açma", demişti. Şimdiyse "Sese Kulak Verme" diyerek okuru bir kez daha şartlı koşullandırmaya sürüklüyor.

Kırmızı Piyano, gerilim olduğu kadar bir yeraltı romanı da. Nükleer başlıkları devre dışı bırakan, dinleyenleri kusturan, daha fazla dinlenirse etleri kemiklerden ayıran gizemli bir Ses'in peşine düşen müzisyenlerin hikâyesi. II. Dünya Savaşı'nın hemen ardından, savaş travmalarını atlatamamış rock grubu The Danes'in bir kez daha orduya girerek Namib Çölü'nde şeytani mi, yoksa ilahi mi olduğu belli olmayan bu malum Ses'i bulma süreci. Kitapta grubun piyanisti Philip başkarakterimiz ve onu Ses'i ararken ve Ses'i bulduktan sonra bütün kemikleri kırık halde hastanede yatarken iki farklı zaman diliminde görüyoruz. Bir gecede bitirdiğim kitap gizem dozu yüksek, yarattığı sorulara getirdiği cevapları hem felsefi hem de tatmin edici olan, türünün başarılı bir örneği. **HAZAL**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Şöyle ağız tadıyla bir gerilmek istiyorsanız hem yaratıcı hem de bir hayli kolay okunan bu kitap aradığınız şey olabilir. ★★★★☆




PATRICK NESS

# SON VE ÖTESİ

## Ölüm küçük büyük ayırt etmez

Patrick Ness adı geçtiğinde onu tanıyan okurlar ürperir. Yüreklerinin en derinlerine bir sancı saplanır. Karmakarışık duygular içinde sürüklenmeye başlarlar. Kendilerine geldiklerindeyse büyük bir açıklıkla onun adına tutunurlar.

Canavarın Çağrısı gibi muazzam bir işe imza atmış, "sözde" genç-yetişkin eserleri yazsa da her yaştan okuru duvardan duvara vuran şoke edici kurguların yazarından bahsediyorum. Kaos Yürüyüşü gibi bir deli işiyle okurları dehşete düşürmüş, onları çiğneyip tükürmüş bir isimden. Şimdiyse bunu bir kez daha, bu defa Son ve Ötesi'yle yapmak için dilimize konuk oldu.

Bir çocuğun capcanlı şekilde tasvir edilmiş boğularak ölümüyle başlayan kitap, arafta sıkışıp kalan kahramanımızla birlikte bizi derin sorgulamalara sürüklüyor. Okuru dayak yemişten beter ederken hayata, ölüme ve insan olmaya dair milyonlarca sorgulamaya sevk ediyor. Dev bir puzzle yaptırıyor sayfalarında. Sonuyla da insanı yerine mıhlıyor.

Tokat gibi bir kitap okumak isteyen herkese tavsiyemdir. Edebiyatı güçlü, etkisiyse ömürlük bir eser. **HAZAL**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Bayan Peregrine serisi ve Kafes'ten tanıdığımız Aslı Dağlı'ya ait harika çevirisiyle birlikte yağ gibi akıp gidiyor. ★★★★★




MAX PORTER

# TÜYLÜ BİR ŞEYDİR ŞU YAS

## Poe'nun Kuzgun'undan Porter'ın Karga'sına

Poe'nun Kuzgun'unu biliriz. Anlatıcısının mental işkencecisi, umutsuzluğunun sembolüdür bir şekilde. Max Porter'ın Karga'sınınsa ondan geri kalır bir yanı yok. Poe'ya sıkı bir selam çakan Porter, eşinin ölümüyle darmadağın olmuş bir adamın ve iki oğlunun melankolisini evini içinde gezen dev bir kargayla resmediyor. Kâh hicivli, kâh can atıcı, kâh kol kanat geren tavırlarıyla annenin ölümüyle evde peydah olan bu dev karga hem babanın hem de annelerinin ölümüyle giderek vahşileşen çocukların ironik koruyucusu. Kurgu boyunca anlatıcının sürekli değiştiği, dikkat verilmediği sürece takip edilmesi zor olan bu kitap adeta okurunu seçiyor. Elemelerden geçen okuraysa dev bir karganın kara kanatları arasında melankoli ve umutsuzluğun gerçek anlamını kovalamak kalıyor. Çivi çiviyi söker misali, özellikle bulanık bir ruh halinde olanlar için ilaç gibi bir eser. **HAZAL**

FUMINORI NAKAMURA

# HIRSIZ

## Suç, sebep, sonuç

Okuduğum kitaplar arasında en çok etkilendiğim, düşüncelerime en çok yön vermiş eserlerden biridir Dostoyevski'nin Suç ve Ceza'sı. Japon yazar Nakamura'nın kısa romanı Hırsız da, ilk bölümlerinde "gizli sürpriz yumurta" esprili şekilde belirtildiği gibi, bu ölümsüz klasikten esinlenmiş. Ömrü boyunca yankesicilikten başka bir iş yapmamış bir adamın ağzından dinliyoruz, Hırsız'ın ilginç, hüzünlü hikâyesini. Olay Japonya'da geçiyor ama dünyanın herhangi bir büyük şehri de mekân olabilirdi. Sıradan gibi görünen bir soygun anlatının merkezinde yer alırken, yiyecek çalmak zorunda bırakılmış bir çocuk da yaşamın kıyılarından masumiyete göz kırpıyor. Yalnızlık, suç ve vicdan ilişkisi, şiddet ve insanoğlunun doymak bilmeyen maddi kazanç açlığı gibi temel konuları, akıcı bir dille anlatan Hırsız'ın dokunaklı öyküsünü okumanızı öneririm. **NOYAN**

YENİ DİZİ




ONUR KAYA

**YARATICILAR:** Grant Morrison, Brian Taylor **OYUNCULAR:** Christopher Meloni, Patton Oswald **IMDB NOTU:** 8,4

# HAPPY

## Eşek sudan harbiden gelirse ne olacak peki?

Süper kahraman uyarlamalarının "Warner mı yaman, Disney mi yaman?" diye diye tepiştiği ortamda iki dakika soluk almak isteyen ama suçun genel olarak çizgi roman endüstrisinde bulunmaması gerektiğini bilenlerden iseniz, gelin size bir çay ısmarlayayım! Bütün o kavga gürültünün arasından fark ettiyseniz *Legion*'la çok farklı uyarlamalara kapı açıldı bu sene ve gördüğüm kadarıyla bu kapıdan ilk adım atan da *Happy!* olmuş. Bunu yaparak iyi de etmiş çünkü "*Happy!*" harbiden "olmuş."

Seksenler çizgi roman devriminin en uçuk zihni olan Grant Morrison'ın yazdığı, topu topu 100 sayfalık, ufacık tefecik, içi dolu turşucuk bir çizgi roman aslında Happy! E kaynak materyal bile uzun olmayınca, 40 senelik çizgi romanlara düzgün başvurmadan mevzuyu sakız gibi uzatan Marvel Netflix dizilerinin mağduru olarak bir miktar şüpheyle yaklaştım *Happy*'ye. Konudan bahsetmek gerekirse, dizi, küçük bir kız olan Haley'nin bir seri katil tarafından kaçırılmasını anlatıyor. Haley'nin hayali arkadaşı Happy (mavi renkli, kanatlı ve tek boynuzlu bir eşek kendisi) de ona kızı kurtarmasında yardım etsin diye eski polis, yeni kiralık katil Nick Sax'e dadanıyor ve Sax ne kadar istemese de olaylar gelişiyor. Hem de ne gelişme!

Sizin de fark ettiğiniz üzere verimli bir şekilde uzatılabilecek bir konu değil bu veya en azından ilk bakışta öyle görünüyor. Zaten dediğim gibi çizgi roman da epey kısa ancak diziyi izlediğimde gördüm ki endişeye hiç lüzum yokmuş çünkü dizi olan *Happy*, çizgi romanını dizi için ortaya atılmış bir fikir kadar sade bırakıyor yanında. Konu elbette uzatılmış ama alıştığımız şekilde, yani gereksiz konuşmalar ve sıkıcı yan hikâyelere başvurarak yapmamışlar bunu ki Grant Morrison direkt olarak işin içinde, o yüzden eklenen sahneler yerinde ve çizgi romanın ruhuna tamamıyla uygun. Sinematografi ve renk paleti de gerçekten harika. Epey şiddet içeren bir yapım olarak *Happy*, yer yer *Preacher*'dan daha bile başarılı, daha bile grafik olan "arbede" sahnelerine sahip ki zaten bahsettiğim eklemeler de arbede sahneleri artırılarak ve genişletilerek yapılmış. Diziyi izlemeyi bu kadar keyifli kılan ilk faktör de bu zaten. İkinci faktörse, başrol oyuncumuz Christopher Meloni'nin, Nick Sax'ten daha Nick Sax olması. Mimikleri, homurtulu konuşmaları ve Looney Tunes karakterlerini aratmayan bakışlarıyla harika bir iş çıkarmış Meloni. Patton Oswald'ın *Happy*'ye verdiği ses de, ortalık kana bulanırken, ortamda bin bir türlü sapkınlık dönerken kenarda sağa sola uçan mavi bir eşek görmenin yarattığı absürtlüğü çok güzel tamamlıyor elbette.

İlk sezonu sekiz bölümle kapatacak olan *Happy* başlangıç itibariyle gayet güzel gidiyor. Grant Morrison tarzını ilk defa ve çok güzel yansıtıyor televizyona lakin Morrison'ın uçukluklarının kimi insanlara fazla gelebildiği bir gerçek. O yüzden tarza bağlı olarak, ya çok seveceğiniz ya da aşırı itici bulacağınız bir yapım var elimizde. Ben mutlaka bir şans verin derim ama.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Grant Morrison kafasını biraz da televizyon ekranında yaşamak için mutlaka bir göz atın. ★★★★☆

**YÖNETMEN:** David Ayer **OYUNCULAR:** Will Smith, Joel Edgerton, Noomi Rapace **IMDb NOTU:** 6,7 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix




# BRIGHT

Bu ay buralar çok Netflix oldu farkındayım ama adamlar çalışıyor arkadaşlar. Şu ana kadar giriştikleri en büyük film projesi olan Bright ise nereden baksanız saatli bomba gibi her an patlayabilecek bir film. Öncelikle ortaya koyduğu dünya tasviri fantastik kurguları sevenleri cezbedecek olsa da diğerlerine tuhaf gelecektir. Günümüz Los Angeles'ının Orklar, Elfler ve envaiçeşit mitolojik varlıkla dolu olduğunu düşünün. Elbette bu tür fantastik oyunlardan alışık olduğumuz üzere ırklar güllük gülistanlık bir şekilde yaşamıyorlar ve sürekli bir gerilim ortamı mevcut. Esas ikilimiz olan insan ve Ork polisin oldukça kudretli ve antik kehanetlerde geçen bir silahı bulmalarıysa olayların fitilini ateşliyor. En son Suicide Squad'la cümle aleme rezil olan David Ayer bu kez güvenli sulara dönüp o çok iyi bildiği polisiye aksiyon maceralarından birine daha imza atmış. Will Smith ve ağır makyaj altında çok eğlenceli bir performans veren Joel Edgerton'un Ork polis karakterinin ortaklığı filmi rahatlıkla sürüklerken ırklar arası aksiyon farkı da iyi hissettirilmiş. Özellikle Shadowrun serilerini oynamış arkadaşlar kendilerini Bright'la oldukça tanıdık ortamlarda hissedeceklerdir. Benim filmle alakalı iki derdim var yalnız; birisi karanlık ve ruhsuz duran görüntü yönetimi diğeriyse ortalarda uzadıkça uzayan aksiyon sahneleri. Onlar yerine biraz daha karakterler üzerine giden kısımlar olsaymış film müthiş olabilirmiş. **EREN E.**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Değişik ve kolayca elde patlayabilecek bir deneme oyuncuların gücü ve eli yüzü düzgün denebilecek senaryosuyla "parlamış". Devamı gelsin, gelir, gelecek. ★★★☆☆

**YARATICILAR:** Baran bo Odar, Jantje Friese **OYUNCULAR:** Sebastian Rudolph, Maja Schöne, Louis Hofmann, Angela Winkler **IMDb NOTU:** 8,8 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

YENİ DİZİ



# DARK

Netflix'in deneysel pazarlama taktiklerini sık sık kullandığı bilinir. Yeri gelir lokal şeyler kullanır, yeri gelir kendi dizisi üzerinden reklam yapar. Stranger Things 2'nin hemen ardından kütüphanesine eklediği Dark için de buna benzer bir pazarlama stratejisiyle izleyicilerine yaklaşmayı denedi Netflix. Aynı ST2'deki atmosfere sahip bir orman, bir mağara, eski bir zaman dilimi, oradan oraya koşuşturan ergenler, gerilim dolu sahneler, endişe ama ST2'nin Almancası... gibi bir şey beklerken Dark çok ayrı bir yapım olarak global ölçüde beğenildi. Baştan söylüyorum; Dark'ın ST'yle hiçbir alakası yok!

Dark, gerçekten adı gibi karanlık bir yapım. Sizi mutlu edecek bir anı yok. Hiçbir sahnesinde gülmeyeceksiniz, "oh be" demeyeceksiniz. Alman disipliniyle dövülecek, şiddetli yağmurlarında ıslanacaksınız. 2019, 1986 ve 1953 yıllarının bir Alman kasabasında gidip geleceksiniz (tarihler arasında 33 yıl olması tesadüf değil). Evet, dizi "Kim?" sorusundan daha çok "Ne zaman?" sorusuyla ilgileniyor ve "merak" alt yapısını buna göre kullanıyor. Bu kurgu yer yer doğaüstü öğelerle süslense de kendi içerisinde tutarlı argümanlar ortaya koyuyor. "Zaman ve ötesi" konusunda bugün halen tartışılan konuların gerçek olabileceği bir ortamda, ufak olayların geçmiş-gelecek paralelinde karmaşık bir örgüsü Dark'ın tek ama en harika marifeti. Hem de Almanca!

Evet, Dark, Netflix'in ilk ve tek Alman dizisi ve süper. Almancam yok ama kulağa harika gelen tonlarda harika şeyler konuşuluyor. Atmosfer zaten tam "Almanlık" için biçilmiş. Dramatik sahnelerin dramatik müziklerle süslenmesi, page turner tarzı bitişler derken Dark bu sene en sevdiğim diziler arasında yerini aldı. Gözüm ikinci sezon onayında. **VOLKAN**

**EDİTÖRÜN NOTU:** 3 nesil, 3 dönem... Labirente hoş geldiniz! ★★★★☆

YENİ DİZİ



**YARATICI:** Scott Frank
**OYUNCULAR:** Jeff Daniels, Jack O'Connell, Merritt Wever, Scott McNairy, Michelle Dockery
**IMDb NOTU:** 8,5
**YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

# GODLESS

Çok az dizi için IMDb'ye girer puan veririm çünkü tembelim ama Godless için zerre üşenmedim çünkü yedinci bölüme kadar beni 1860'ların vahşi batısına götürdü ve harika bir sekiz saatlik maraton yaşattı. Hemen hemen bütün erkeklerinin maden kazasında öldüğü ve çoğunluğu kadınlardan oluşan bir Vahşi Batı kasabasıdır La Belle. Ateşli silahları vücudunun bir uzvu gibi kullanan Roy Goode kendisini yetiştiren adam olan Frank Griffin'e (Jeff Daniels) kazık atar ve kaçarken La Belle'ye sığınmasıyla hikâye başlar. Game of Thrones ve The Walking Dead'den isimleri kadrosunda bulunduran dizide bu oyuncular resmen parlamışlar. Western temasının olmazsa olmazı silah kapışmaları son bölüme kadar hemen hemen hiç yok ama final bölümünde çatışmaya doyacağınızı garanti ediyorum. Bana göre kadınların La Belle'i savunduğu an Wonder Woman'ın sözüm ona kadını öne çıkartan hikâyesinden kat be kat daha iyiydi. Çünkü erkekten farksız maço kaba kuvvetiyle adam dövmektense çoğu erkekte olmayan cesareti gösterip (süper güçleri olmadan) 30 silahlı kanun kaçağına karşı kasabayı ve hatta kasabanın az sayıda kalan erkeklerini savunmaları harika anlatılmış. Godless sessiz sedasız Netflix'e gelen saklı cevherlerden birisi. Western temasını seviyorsanız hiç düşünmeden izleyin derim.
**NURETTİN**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Uzun zamandır izlediğim en kaliteli Western ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

# INUYASHIKI

## Robotlukla gelen ikinci bahar

*Inuyashiki* çok orijinal bir hikâyesi olmasa da, karakterleri sığ kalsa da, akılda kalıcı bir sahne yaşatmasa da, biraz duygu sömürüsü olsa da, sürüsüyle mantık hatası olsa da… Oha ne yerdim yalnız, duyan da nefret ettim animeden sanacak. Yok sevdim aslında ben *Inuyashiki*'yi.

Durduk yerde savaş robotuna dönüşen iki karakter hakkında seri. Nedenini nasılını çok kurcalamayın, animenin derin bir altyapı sunmak gibi bir amacı yok, buradan yola çıkan küçük bir hikâye anlatıyor yalnızca. Bu iki karakterden biri Inuyashiki amca. Kendisi, üyeleri birbirinden duygusal olarak uzun zaman önce kopmuş bir ailenin parçası. Kariyerinde de bir cacık yok. Hüzünlü bir karakter yani. Diğeri de duygusuz bir liseli olan Shishigami. Biri psikopata bağlayıp milleti öldürmeye, diğeri de hayatına anlam katmaya çalışıp insanlara yardım etmeye çalışıyor. Arada da bu karakterlerin "Ben şimdi robot oldum, bu ben asıl ben miyim, insan mıyım hatta ki?" tadındaki sızlanmalarını dinliyoruz. Ya şimdi savaş robotu olsam sızlanacağımı hiç sanmıyorum, uçarım kaçarım mis gibi, niye dert ediniyor animelerde insanlar böyle şeyleri hiç anlamam. Neyse...

Sürükleyici bir seri genel olarak *Inuyashiki*. Shishigami'nin psikopatlıklarını ve yaptığı bol kanlı katliamları izlemesi de keyifli, Inuyashiki gibi yaşlı bir başkarakter görmesi de keyifli. Abartı güçlü iki robot karakterin savaşı da özellikle bilim kurgu sevenlerin gözlerine fazlasıyla hitap eden cinsten. Çok da ciddiye alınası bir anime değil tabii, en başta yazdığım şeyler gayet de gerçek ama güzel animasyonlu, güzel aksiyonlu, biraz da kanlı bir şeyler izleyesiniz varsa akar gider. Bu arada *Gantz*'ı sevmiş olanlar öncelik versin tabii *Inuyashiki*'ye, aynı mangakanın eseri.

MESELA SANA "TÜM JAPONLARI ÖLDÜR" BİLE DESEYDİM KARŞI ÇIKAMAZDIN.

# YENİ ANİMELER

■ Az sayıda yeni duyurumuz var bu ay: Arifureta, Mahou Shoujo Ore, Dropkick on My Devil, Back Street Girls, Hugtto Precure, Cutie Honey Universe.

■ Geçen ayın en çok ses getirenleri arasında **Batman Ninja** da vardı. Feodal Japonya'ya düşen Batman tayfası fikri absürt geliyor belki ama fragman hiç de fena değildi. Beklenir.

■ 2011'den beri devam eden ve beğeni toplayan **Ultraman** mangası bitti ve 3D anime adaptasyonu yolda. Uzun yolda ama 2019'da çıkacak.

■ **My Hero Academia**'nın yan bir hikâye anlatacak filmi duyuruldu.

■ **King's Game** "devam edecek" yazısıyla bitti.

■ Bir Türk televizyonları efsanesi, **Captain Tsubasa** en baştan, tekrar anime haline getiriliyor. Çok da güzel duruyor gerçekten. Lütfen bu kez bütün hikâyeyi kapsasın...

# 2017'NİN EN ÇOK SATANLARI

Bu yılki manzara da geçtiğimiz yıllardan çok farklı değil. En çok One Piece sattı, onu da Attack on Titan izledi. Hunter x Hunter, Tokyo Ghoul:re, One Punch Man, Haikyuu, Kingdom gibi seriler de üst sıralarda yer aldılar. Cilt satışları olarak ilk 10 şöyle:

1. **ONE PIECE 84** - 2.7 milyon
2. **ONE PIECE 85** - 2.6 milyon
3. **ONE PIECE 86** - 2.4 milyon
4. **ONE PIECE 87** - 2 milyon
5. **ATTACK ON TITAN 21** - 1.7 milyon
6. **ATTACK ON TITAN 22** - 1.6 milyon
7. **ATTACK ON TITAN 23** - 1.4 milyon
8. **HUNTER X HUNTER 34** - 1.2 milyon
9. **TOKYO GHOUL:RE 9** - 960 bin
10. **TOKYO GHOUL:RE 10** - 920 bin

# KISA KISA

■ **Tokyo 2020 Olimpiyat ve Paralimpik Oyunları**'nın maskotu Japonya'daki ilkokul çocuklarının oylamalarıyla belirlenecek.

■ **Shounen Jump** dergisinin 50. yılı kutlamalarına bir de dergi hakkında live-action bir dizi ekleniyor. Adı Oh My Jump! Ayrıca yıl boyunca Bleach, Nisekoi gibi birçok ünlü manga yeni one-shot bölümlerle dergide tekrar yer alacak.

■ **One Piece**'in mangakası Oda Eiichiro, beklenen Wado Arc'ın 2018'de başlayacağını, ayrıca bizim tayfanın en büyük düşmanının da bu yıl ortaya çıkacağını söyledi. Blackbeard değil miydi ki baş düşman?

■ **Macross**'un yaratıcısı Kawamori Shoji modern animelerin hepsinin birbirinin aynısı olduğundan şikâyet etti. Bir dereceye kadar katılsam da bolca orijinal ve güzel yeni yapımın da olduğu kanısındayım. Eski insanların yeni anime dünyasına laf atmasından da sıkıldım ayrıca. Macross Delta gibi bir ucube yapacağına düzgün bir şey yapsaymış o zaman. Sinirlendim bak.



■ **Inuyashiki**'nin son bölümünde ABD başkanı Trump televizyona çıkıp artist artist konuştuğu bir sahne var. Bayağı konuşuldu doğal olarak. Mangadaki versiyonun hafifletilmiş haliymiş hatta o sahne.

■ **Fate/Apocrypha**'nın 22. bölümündeki dövüş özellikle animasyon bakımından harikaydı. Çok sayıda anime yaratıcısından da bolca övgü topladı.

■ Ready Player One filminin fragmanındaki referanslar çok tatlıydı. Aralarında **Gundam RX-78-2** de var.

■ **Prison School**'un ve **Mob Psycho 100**'ün mangaları bitti, **Chuunibyou**'nun ve **Re:Life**'ın da bitişe yaklaştığı duyuruldu. Haydi geçmiş olsun, yeni sezonlara vesile olsun. **Welcome to the Ballroom**'un mangası da 2 aylık araya girdi bu arada.

■ To Love-Ru'nun mangakası Kentaro Yabuki'nin yeni serisi belli oldu, adı **Darling in the Franxx**. Bu ay başlıyor.

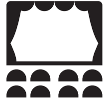
■ **My Hero Academia**'nın en sevilen karakterleri oylamasında Bakugo 5.900 oyla birinci oldu. Başkarakterin en sevilen karakter seçilmediği nadir serilerden yani My Hero Academia. Deku 3.205 oyla ikinci, Todoroki de sadece 1 oy altında kalarak üçüncü oldu.

■ Öyle dedim ama **Attack on Titan**'ın ilk üçünde de Eren yok aslında. Birinci sırada beklenmedik bir çıkış yapan Erwin var, 2.000 oy aldı. Levi bu sefer 1.300 oyla ikinci sırada kaldı. Hange de 600 oyla üçüncü oldu.



# 2017'NİN EN İYİLERİ

Ofiste yemek masasında ya da ortalıkta uluorta filmlerden ve dizilerden konuşulmaz bizim burada. Biri Star Wars der susturulur, öteki American Gods der kafasına çatalla mercimek köftesi atılır... Kimse spoiler sevmez ama kolay kolay oturup izlemez de mevz-u bahis olan şeyi. Dolayısıyla bahçenin bir köşesinde veya özel yazışmalarda çevirilir hep muhabbetler. Büyük biraderden gizli gizli gerçekleştirilen toplaşmaların sonucunda da böyle bir dosya çıktı ortaya. Nice şahane filmi/diziyi/animeyi atlamak zorunda kaldık tabii, kusurumuza bakmasınlar artık.



# YILIN FİLMLERİ

**2017 gişe filmlerinin bolca hayal kırıklığı yaşattığı ve sinema dünyasının skandallarıyla konuşulan bir yıl oldu. Korku türünün önlenemez yükselişiyse gözlerden kaçmadı. Süper kahramanların hasılatlarının düşüşü ve anime dünyasının çok uzun zamandır olmadığı kadar fazla hit film çıkarması da not düşülmesi gerekenler. Ama 2017'yi muhtemelen en çok Blade Runner 2049'un sansüre uğradığı yıl olarak hatırlayacağız. Her şeye rağmen seçkimiz yine gayet iyi filmlerle dolu.**



**YÖNETMEN:** Denis Villeneuve **OYUNCULAR:** Ryan Gosling, Harrison Ford, Robin Wright, Ana de Armas **IMDb NOTU:** 8,4

## Blade Runner 2049

Geçen yıl *Arrival*'la aklımızı zaten başımızdan almıştı Denis Villeneuve, lakin bunu bir de *Blade Runner 2049*'la yapmasını beklemiyordum doğrusu. Hoş, kim filmden ne bekliyordu o da ayrı soru konusu. Zira ilkinin üzerinden dile kolay 35 yıl geçmiş bir yapım var karşımızda. Bilim-kurgunun klasiklerinden olan böylesi bir yapımın devamına el atmak her babayiğidin harcı değil şüphesiz ve ilk filmin yönetmeni Ridley Scott da "eşeği sağlam kazığa bağlayalım arkadaşlar" deyip Villeneuve'nin kapısını çalmış. İyi ki de öyle yapmış çünkü film çılgın atıyor dostlar.

Hem geçmişe saygıda kusur yok hem başı ve sonu tastamam olan anlamlı bir öykü anlatılmış hem de büyük bütçelerle de hâlen sanat filmi yapılabileceği cümle aleme kanıtlanmış. Şimdi olayın ülkemizde yaşanan çirkin sansür boyutunu es geçiyorum ve tamamen filmle alakalı mevzulara dönüyorum. Öncelikle daha en baştan android olduğu bize belirtilen ve Ryan Gosling'in büyük bir olgunlukla canlandırdığı K ve onun eski nesil kaçak androidleri arayışına odaklı bir film izliyoruz. Ha olaylar böyle başlasa da tabii ki böyle gelişmiyor ve ilk *Blade Runner* filmiyle kurulan organik bağlar ilerleyen kısımlarda daha bir öyküyü sürüklüyor. Sürprizleri bozmamak için bu kadarını söylemem yeterli ve filmi övmeye kesinlikle Roger Deakins'in artık bunda da Oscar almazsa hayranların toplanıp Akademi Ödülleri'ni basacağı derecede yaygara koparacak görüntü yönetmenliğinden başlamalıyım. Hani o denli özenli bir çalışma var ki burada, onca fütüristik set inşa edip bunların renklerini, kompozisyonlarını ayarlayıp, e bir de bu kadrajlardan anlamlı bir görsel bütünlük oluşturmak korkunç zor bir iş.

Görsellik bu kadar tavanken senaryo ve oyunculuklar da ondan aşağı kalmamış. Özellikle K'in insanla makine arasında iyice incelen çizgideki kimlik arayışı ve "ben" kavramını yavaş yavaş keşfedişi görülmeye değer bir yolculuk olmuş. Şirketlerin yönettiği ilkinden de karanlık bir gelecek tablosu üstelik sindire sindire uzun planlarla verildiği için filmin atmosferi sizi içine nasıl çekiyor belli değil. Blu-ray'i çıktığında artık balkondan komşu binanın duvarına mı yansıtırsınız, yoksa sinema kiralayıp özel gösterim mi yaparsınız bilmemekle birlikte olabilecek en büyük şekilde izlenmesi gereken, çapının altında hiç mi hiç ezilmeyen dev bir yapım bu. Bir benzeri yakın dönemde gelmez gibi, elbette bu dahi yönetmenin *Dune* filmiyle geri dönüşüne kadar geçerli bir durum da olabilir pekâlâ. **EREN E.**

**YÖNETMEN:** Shinkai Makoto
**SESLENDİRENLER:** Mone Kamishiraishi, Ryunosuke Kamiki **IMDb NOTU:** 8,5

## Your Name.

Miyazaki'nin *Spirited Away*'inden beri dünya çapında bu kadar ses getiren bir anime film olmamıştı. Rastgele bir başarı da değil tabii bu, yıllarca yaptığı dünya dışından gelmişçesine mükemmel aşk filmleriyle kalplerde kırılmadık hücre bırakmayan Shinkai Makoto biraz farklı bir şeyler denemişti. Yine kendi tarzını ve ustalıkla işlediği "mesafelerin ilişkilere etkisi" temasını almış, üstüne diğer büyük yönetmenlerin tarzlarından bir şeyler serpiştirmiş ve bir taraftan yine kalplere ters takla attıran bir romantizm, diğer taraftan da çok keyifli bir aile filmi çıkarmıştı. Ve tabii filmlerinin rastgele bir saniyesini durdurup ekran görüntüsü alıp masaüstü resmi yapabileceğiniz derecede şahane bir görselliğe sahip olması da Shinkai Makoto'yu Shinkai Makoto yapan elementlerdendir, durum *Your Name.*'de de farklı değil. **ÖMER**

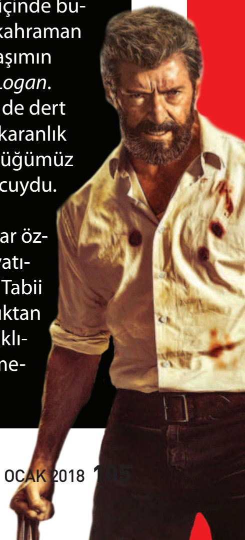


**YÖNETMEN:** James Mangold
**OYUNCULAR:** Hugh Jackman, Dafne Keen, Patrick Stewart **IMDb NOTU:** 8,2

## Logan

Daha önceden de örnekleri vardı ama şu içinde bulunduğumuz furya içinde "farklı" süper kahraman filmi olayını başlatan *Deadpool*'sa, bu yaklaşımın dram tarafındaki muhteşem temsilcisi de *Logan*. Elbette süper kahramanlar diğer filmlerde de dert tasa yaşıyorlar ancak *Logan*'ınki çok farklı, karanlık ve insansıydı. Yıllardır aydınlık tarafta gördüğümüz karakterlerin çökmüşlüklerini izledik. Vurucuydu.

Bir kurgu karakter bir oyuncuyla bu kadar özdeşleşemez ayrıca sanırım, Jackman'ın hayatının rolüne vedasıydı aynı zamanda *Logan*. Tabii konuşana kadar müthiş sevdiğim, konuştuktan sonra evlatlıktan reddedesim geldiği ufaklığın filmin etkileyiciliğindeki rolüne değinmeden de geçmem mümkün değil. **ÖMER**



**YÖNETMEN:** Danny Boyle **OYUNCULAR:** Ewan McGregor, Ewen Bremner, Jonny Lee Miller **IMDb NOTU:** 7.3

# T2 Trainspotting

İzlemeye başladığımda her şey o kadar silikti, muhabbetler öylesine yabancıydı, karakterler öyle bir "eski apartmandaki üst komşunun arada bir bilgisayar oynamaya gelen oğlu" mesafesindeydi ki *T2 Trainspotting*'i sonuna kadar göremeden uyurum diye düşünüyordum. Ama bu sadece beş altı dakika kadar sürdü.

Gün ortasında aniden hatırlayıp şaşırdığınız rüyalar gibi *T2*. Parça parça açılıyor, detaylanıyor ve o detayların bir kısmı sizin hatıralarınızdan oluşuyor. Bir yandan orada olduğunu hiç bilmediğiniz bazı izleri gün yüzüne çıkarıyor bu film, bir yandan da ilki kadar çarpıcı olmasa da yeni ve sürükleyici bir hikâye anlatıyor. Ama bu filmi özel yapan en önemli özelliği hâlâ 20 yıl önceki ilk bölümü.

Efsane bir filmdi *Trainspotting*. Sokak serserisi İngilizler, sefaletin dibini resmeden hikâyeler, Danny Boyle diye bir yönetmenin varlığını fark edip hastası olmamızı sağlayan tuhaf çekim tarzı, insanı acımakla gülmek arasında bırakan diyaloglar, muhteşem şarkılar... 20 yıl önce sinemada gördüğümüz en unutulmaz şeylerden biriydi bu film. *T2* de o ruhu alıp bugüne taşıyor; aynı efsane kadro, aynı efsane yönetmen ve aynı efsane anılarla. İlkini hiç izlememiş biri için sadece yılın iyi filmlerinden biriydi belki ama 20 yıl önce orada olanlar açısından müthiş bir geri dönüş hikâyesiydi *T2*. ■ SERPİL





**YÖNETMEN:** Taika Waititi **OYUNCULAR:** Chris Hemsworth, Tom Hiddleston, Cate Blanchett **IMDb NOTU:** 8,1

# Thor: Ragnarök

Çizgi roman dünyasıyla alakam olmasa da film ve dizi uyarlamalarını çok da severek takip ediyorum. Dolayısıyla çizgi romana ne kadar sadık falan gibi dertlerim olmuyor; önümdekini yiyorum, yemediğim arkamda kalıyor kısacası. Tabii bu iyi bir şey midir kötü bir şey midir orası size kalmış. Neyse, şunu söylemek için kurdum bu cümleleri: Çizgi romanlardan bağımsız biri olarak hem favori dizi uyarlamam (*Legion*) hem de favori film uyarlamam (*Thor 3*) 2017'de çıktı (Nolan'ları kenara koyarsak). Fazlasıyla güzel bir çizgi roman uyarlaması yılıydı yani benim için.

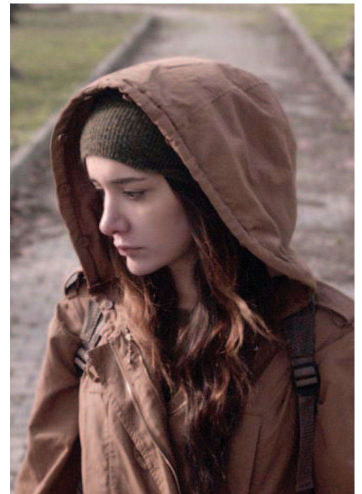
Çoğunluğun aksine ben severim aslında önceki iki *Thor* filmini de ama Thor gibi olaya eğlenceli başlayan bir karakterin mazlum aşk böceğine dönüşmesine de kıldım. Her şeyden önce pet shop'a girip "AT İSTİYORUM!" diyen Thor'un geri dönmesine sevindim *Ragnarok*'ta. Film başından sonuna kadar müthiş geyik zaten. *Spider-Man* gibi de değil yalnız, o da iyiydi ama MCU standartları içindeki standart-komik bir filmdi, *Thor: Ragnarok* kafayı sıyırmış, sıyırdığı yerden içeri de kürekle 80'ler atmış gibi. Waititi zaten Waititi, önceki iki filminden hem yönetmenlik kabiliyetini hem de geyik kapasitesini biliyoruz. Tam da MCU'nun ve *Thor*'un ihtiyaç duyduğu, taş gibi bir yönetmen olduğunu kanıtladı bu filmde. Makastan yapılmadıysanız sorun yok.

MCU'yu artık takip etmiyor bile olsanız kesin izlemeniz gereken bir film bence *Thor: Ragnarok*. Çok uzun zamandır bu filmin yarısı kadar bile güldüğüm film hatırlamıyorum. Eh aksiyonu, Loki'si, Hela'sı, Hulk'u, Immigrant Song'u falan da şahane, daha ne olsun? ■ ÖMER

**YÖNETMEN:** Ceylan Özgün Özçelik **OYUNCULAR:** Algı Eke, Özgür Çevik, Boncuk Yılmaz, Kadir Çermik **IMDb NOTU:** 6,7

# Kaygı

Uzun ve zahmetli uğraşlar sonucunda sinemalarda seyircisiyle buluşan *Kaygı*, hukuk eğitimi sinema yorumculuğuna ve oradan da yönetmenliğe kadar evrilen Ceylan Özgün Özçelik'in senaryosunu da yazdığı bir proje. Film, geçmişinde travmatik bir deneyim olan ama bunun ne olduğunu hatırlayamayan, bir televizyon kanalında kurguculuk yapan Hasret'in geçmişini arayışı ve onunla yüzleşmesi üzerine kurulu. Zaman zaman araya giren enteresan flashback sahneleri bize çeşitli ipuçları bırakırken gitgide daha totaliter bir rejime dönüşen karanlık bir alternatif Türkiye panoraması da başarıyla çizilmiş. Medya bağımsızlığı, kadın erkek eşitsizliği, geçmişin üzerine kalın perdeler gerilen ve toplumsal hafızanın sürekli altının kazıldığı distopik diyebileceğim bu gelecekte Hasret yıllar önce anne babasına neler olduğunu araştırmaktadır. Bir takıntıya dönüşen bu araştırma onu geçmişin karanlık dehlizlerinde huzursuz bir yolculuğa çıkartır. Film bu yılın Berlin Film Festivali'nde ülkemizi temsil edip, yurtiçi ve yurtdışında çeşitli ödüller kazanarak göğsümüzü kabarttı ve akıllarda bıraktığı gayet önemli sorularla takdir kazandı. Kaygı yılın en dikkate değer ve çarpıcı yapımlarından, ev sinemasına çıktığında kaçırmayın derim. ■ EREN E.



○ **YÖNETMEN:** Danny Boyle
○ **OYUNCULAR:** Ewan McGregor, Ewen Bremner, Jonny Lee Miller ○ **IMDb NOTU:** 7.3

# It

Genellikle hayal kırıklığıyla sonuçlanan yeniden çevrim filmlere alışkın bünyelerimize ilaç gibi geldi *It*. İlk çevriminden çok daha korkutucu, çok daha karanlık olmayı vaat etmişti ya hani, işte bunu hakkıyla yerine getirdi. Bill Skarsgård en az Tim Curry kadar, hatta daha bile iyi bir Pennywise portresiyle karşımıza çıkmayı başardı ve daha filmin başındaki George'u kapış sahnesi bile resmen tüylerimi diken diken etti. Bu ünlü palyaçonun çocuklara yaşattığı dehşeti beyazperdeye bu denli başarıyla yansıtmak kolay iş değil ama filmin yönetmeni Andrés Muschietti gerçekten çok iyi bir iş çıkardı. Darısı daha da korkacağımız ikinci bölüme. ■ **ESER**



**ÖNCÜLÜNÜ ARATMAYAN, HATTA ONUN ÖNÜNE GEÇEBİLEN YENİDEN YAPIMLARA KAPIMIZ HER ZAMAN AÇIK.**

## BUNLARI ES GEÇMEYİN



- Mother! • Dunkirk
- Spider-Man: Homecoming
- Star Wars – Ep. VIII: The Last Jedi
- A Silent Voice • Baby Driver
- Murder On The Orient Express
- Split • La La Land • The Square

## BUNLARDAN SAKININ

- Death Note • Flatliners
- The Emoji Movie
- The Dark Tower
- The Mummy • Justice League
- Valerian and the City of Thousand Planets





**YÖNETMEN:** Joon-Ho Bong **OYUNCULAR:** Seon-hyun Ahn, Tilda Swinton, Paul Dano, Jake Gyllenhall **IMDb NOTU:** 7,4

# Okja

Baştan söylemek gerekir ki et yemeyi seven biriyseniz bu film sizi bir süre sağlıklı bir diyete sokmak konusunda oldukça başarılı olabilir. Zira filme konu olan genetiğiyle oynanmış dev domuz Okja o denli cana yakın bir varlık ki onun türünün kıyma makinelerinde son bulan yaşamlarını içiniz acıyarak izleyeceksiniz. İkiz kız kardeşinden devraldığı dede yadigârı şirketin imajını düzeltmek ve farklı bir alanda ilerlemek için farklı tür bir domuzu büyütmeyi dünyanın çeşitli yerlerindeki yetiştiricilerin yarışacağı bir mücadeleye çeviren girişimci Nancy Mirando olayların fitilini ateşleyen kişi. Bu yarışmayı kazanan da Güney Kore'de dağın tepesinde kendi halinde bir yetiştirici ve onun torunu olur. Torun Okja ismini verdiği domuza çok bağlıdır ve onunla Amerika'ya kadar uzanan bir serüvene atılırlar. İşin içine dâhil olan hayvan sever aktivistler, uyduruk televizyon sunucuları ve daha bir dolu renkli karakter de filmin tuzu biberi olmuş. *Okja*, gıda endüstrisine çevirdiği savaş baltasını hiç acımadan, hayvanları umursamadan kesip biçenlerin ensesine indiriyor. Bunu yaparken eğlendiriyor da hafiften. Güzel kadrosu, sağlam efektleri ve klasik Güney Kore tuhaflığıyla da Netflix'in sağladığı desteğin hakkını sonuna kadar veren bir filme dönüşüyor. İzledikten sonra 2 hafta hamburger yiyemedim kilo verdim, siz de izleyin, siz de zayıflayın. **EREN E.**

**YÖNETMEN:** Dorota Kobiela, Hugh Welchman **OYUNCULAR:** Douglas Booth, Chris O'Dowd, Saoirse Ronan, Aidan Turner **IMDb NOTU:** 7,9

# Loving Vincent

Her bir karesi tek tek elle boyanmış yağlıboya tablolardan oluşan tarihteki tek film *Loving Vincent* ve arkasındaki bu yedi yıllık korkunç emeğin hakkını veren bir öyküsü de var neyse ki. Ünlü ressam Vincent van Gogh'un son mektubunu abisi Theo'ya götüren ve vardığı yerde ressamın hayatını onu tanıyanlardan dinleyen postacı ana karakterimiz ve onun dinledikçe yükselen merakı filmi ayakta tutan dayanak noktası. Çoğu tanınmış oyunculardan oluşturulmuş kadronun önce filme çekilen performanslarının kare kare ressamın tablolarının stilinde boyanıp birleştirildiği yapımın melankolik müzikleri de Clint Mansell'e ait. Özellikle animasyon sineması ve resim sanatıyla ilgili dostlar bu karmakarışık zihnin içine hüzünlü bir yolculuk vadeden filmi kaçırmasınlar. **EREN E.**





**YÖNETMEN:** Jordan Peele **OYUNCULAR:** Daniel Kaluuya, Allison Williams, LilRel Howery **IMDb NOTU:** 7,7

# Get Out

Irkçılık her nedense bu dünyadan silinmeyen, yakın zamanda silinecek gibi de durmayan kara bir leke. Hatta "kara" bir leke derken bile ne kadar ırkçı bir söylem olduğunu fark ediyorsunuz. İşte ana meselesini özellikle elit beyaz Amerikalıların siyahi düşmanlığı üzerine işleyen bir yapım *Get Out*. Sağda solda korku filmi diye geçse de bununla çok da alakası olmayan, daha türler arası diyebileceğim bir ilk film bu. Beyaz kız arkadaşının varlıklı ailesini ziyarete giden siyahi fotoğrafçı Chris bu masum hafta sonu tatilinin çok da iyi geçmeyeceğini tahmin eder ama benim de öyle kız arkadaşım olsa ben de hatunu kırmaz giderdim muhtemelen. Çok çok ufak bir bütçeyle çekilmesine rağmen gayet kaliteli gözüken film iyi yazılmış ve süresince beklemediğiniz yerlerden darbe yiyorsunuz. İçinizde bir nebze de olsa ırkçı, ayrımcı, yalnızca ten rengi yüzünden insanları ayıran bir yan varsa buyurun buradan görün bunun ne denli saçma ve hastalıklı bir düşünce olduğunu. Tüm karanlığına rağmen oldukça iyi esprileri de olan yapım, kanımca bu yılın en önemli cevherlerinden birisi. **EREN E.**

# YILIN YENİ DİZİLERİ

**Bu yılın dizi seçkisinde ekseriyetle yeni dizilere yer verelim istedik. Dolayısıyla sezonu çok güzel olsa da devam serilerini listeye almadık. Ha aldıklarımızın hepsinin ayrı telden çalmasıysa ayrı bir güzellik. Bu yıl sinema ortamları ne kadar sönük geçtiyse TV ve stream servisleri de o kadar güzel içerikler sundular. Buyurun ortaya karışık 2017 dizilerine.**



**YARATICILAR:** Bryan Fuller, Michael Green **OYUNCULAR:** Ian McShane, Emily Browning, Ricky Whittle **IMDb PUANI:** 8,1 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Amazon

## American Gods

Neil Gaiman'ın birçok kurum tarafından en etkileyici işi olarak kabul edilen Amerikan Tanrıları, aslında yazarın da yapmayı çok iyi başardığı bir noktadan vuruyor okuyucuyu: Bilinmeyenden korktuğumuz kadar anlamını çözmek için duyduğumuz bir merak vardır. Yazılarında bu hissi karakterlerine çok iyi aktarabilen bir kişidir Gaiman, o çocuksu merakın genelde korkuya üstün gelmesiyle de muazzam dünyalar yaratır.

Neil Gaiman'ın kaleminden çıkan Amerikan Tanrıları dizi olacağı zaman ortalık tabii yine delicesine karışmıştı. Çünkü az önce anlattığım o hissi görselleştirmek çok zor. Gördüğünüz şeyin gerçek olmadığını bildiğiniz ama hislerinizin size yalan söylemediğinden de emin olduğunuz durumlarda neye inanabilirsiniz? Bu duyguyu nasıl bir aktrisin yüzünde görebilirsiniz mesela? Nasıl bir müzikle desteklenir bu? Kaç mm'lik lensle yakalanır bu bilinmezlik?

Bryan Fuller ve Michael Green'in yansıtmaya çalıştıkları "imkânsızlık" bu işte. Ama onlar, bu işin altından kalkmayı başarıyorlar. Bizlerin gerçekliğiyle oynadıkları gibi Shadow'un da hayatını darmadağın ediyorlar. Tek tek saymama gerek yok ama ana rollerdeki tüm oyuncular (evet, Mr. World de dâhil) çok yakışmış. Görsel efektler harikulade (ki olmalı, böyle bir gerçeklik sarsılmasında normal).

Kitabı okuyan insanların eleştirileri var elbet. Kitabın ruhuna aykırı bazı noktalar bağırıyor adeta. Ama bunun bir adaptasyon olduğunu, bire bir kopya olmadığını unutmamak lazım. Tabii arada kalırsanız oyumu kesinlikle kitaptan yana kullanırım. Gıcıklık değil mi... **SARP**

**YARATICI:** Bruce Miller **OYUNCULAR:** Mlisabeth Moss, Yvonne Strahovski, Joseph Fiennes **IMDb PUANI:** 8,6 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Hulu

## The Handmaid's Tale

Bir toplumun başına kötü bir lider geldiğinde halkın geri kalanının ne kadar bağnazlaşabileceğini anlatıyordu The Handmaid's Tale. Handmade kavramı aslen Eski Ahit'te de geçmektedir, doğurganlık potansiyeli yüksek taşıyıcı annelere denir. Amerika'nın artık muhafazakâr teokratik totaliter bir rejim tarafından yönetildiği ve insanların birbirlerini hükümete şikâyet etmek için en ufak bahaneyi kullandığı karanlık mı karanlık bir dünyası vardı dizinin. Kadınların çoğunluğu artık doğurgan olmadığı için bebek yapabilenler hayatlarından zorla koparılıp, hükümet tarafından alıkonuyordu. Bu sene izlerken en çok gerildiğim ve her ülkenin kendinden bir şeyler bulabileceği, suratıma tokat gibi inen bir yapımdı. Mad Men'den hatırladığımız Elisabeth Moss'un oyunculuğuyla şov yaptığı The Handmaid's Tale 2017'nin aklıma kazınanlarından oldu. **NURETTİN**



**YARATICI:** Joe Penhall **OYUNCULAR:** Jonathan Groff, Holt McCallany, Anna Torv **IMDb NOTU:** 8,7 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

## Mindhunter

"Seri katillerin" seri katil olarak adlandırılmadığı döneme ışınlanmaya hazır olun çünkü Mindhunter sizi belki de Amerika'nın en katil dolu yıllarına geri götürüyor olacak. 70'ler döneminde pek çok cinayetin aydınlatılmaya çalışıldığı bir dönemde; katilleri öldürmeye değil "anlamaya" çalışan, katillerin düşünce yapısıyla gelecek seri cinayetlerin önlenebileceğini düşünen bir ikilinin biraz komik ama bolca dehşet verici tecrübelerine tanık oluyoruz bu dizide. Katillerle yapılan görüşmeler kan donduracak cinsten… David Fincher önderliğinde bir diziden beklediğiniz her şey var. **VOLKAN**



○ **YARATICI:** Noah Hawley ○ **OYUNCULAR:** Dan Stevens, Rachel Keller, Aubrey Plaza ○ **IMDB PUANI:** 8,5 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** FX

# Legion

Bu nasıl bir diziydi, nasıl bir şeydi, neler oluyordu, nasıl yani, ne? Öyle hayran kaldım ki Legion'a ama neye hayran kaldığımı da tam anlamıyla kavrayabilmiş değilim.

"En güçlü mutant" deniyor David'e. Charles Xavier'ın oğluymuş. Ama şizofren de aynı zamanda. Ya da öyle diyorlar. Düpedüz deli belki de. Veya aslında değildi de çocukluktan beri deli muamelesi gördüğü için öyle oldu. Düzelir belki? Düzelmez mi dersiniz? O da olabilir. Bir şeyler oluyor dizide. Hangileri gerçek bu olanların, ne kadarı David'in zihninin oyunu, ne kadarı hangi David'in zihninin oyunu? Hangi karakterler gerçek? Yani bildiğimiz anlamda gerçeklikte hangileri gerçek?

Kafam çok karışık be dergi. İzlerken kendimi hem çok zeki hem de çok aptal hissettim. En korkutucu olanı da ne biliyor musun? Bunu bilerek yapıyorlar. Her şeyi bilerek yapmış diziyi yapanlar. Hangi saniyede ne düşüneceğini, ne teori üreteceğini, ne hissedeceğini, ne sezeceğini hesaplamışlar ve bir sonraki saniyeyi ona göre, neredeyse kusursuz bir şekilde kurgulamışlar. Dizi dediğimiz şeyin ne kadar güçlü bir anlatım aracı olduğunun ispatı Legion. Korktum ben bu işten. ■ **ÖMER**

○ **YARATICILAR:** Noah Pink, Ken Biller
○ **OYUNCULAR:** Johnny Flynn, Geoffrey Rush, Samantha Colley ○ **IMDB NOTU:** 8,4
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** National Geographic

# Genius

2017 yılının başarılı ve farklı türdeki dizilerinden biriydi Genius. Bilim kurgu türünde birçok yapım beyaz ekranda boy gösterirken, Genius, insanlık tarihine mâl olmuş bir bilim insanının hayatını, araya biraz da kurgu ekleyip anlatarak ilgi çekmeyi başardı. W. Isaacson'un 2007 baskısı "Einstein: Hayatı ve Evren" adlı kitaptan uyarlama dizide, ünlü bilim adamının hayat hikâyesini, kronolojik sırayla izledik 10 bölüm boyunca. Gençliğini Güney Afrikalı aktör Johnny Flynn canlandırırken, orta yaşlılığında ünlü oyuncu Geoffrey Rush var. Oyunculuk ve arka plan müzikleri ortamla gayet iyi uyum sağlamış durumda. 20. yüzyıl başlarından itibaren, Albert Einstein'ın bilimde gizemli kalmış konuları aydınlatmak adına verdiği mücadele gerçekten etkileyici ve düşündürücüydü. Bilim ve insan zekâsını temel alan konusu ve sade anlatımıyla geçtiğimiz yılın iz bırakan dizileri arasında yer almayı hak etti Genius. İkinci sezonu da bu yıl izleyebileceğiz, ünlü ressam Picasso da karakterler arasında. ■ **NOYAN**




**20. YÜZYILIN EN BÜYÜK ZİHİNLERİNDEN BİRİNİN GÜNLÜK HAYATINA ŞAHİT OLMAK İLHAM VERİCİ.**



# YILIN ANİMELERİ

**Efsanesi az ama iyi serisi bol, sağlam bir anime yılıydı 2017, bayağı zorlandım ödülleri dağıtırken. Yalnız birkaç noktanın altını çizmeme izin veriniz: Öncelikle bu aşağıdaki ödüller fazlasıyla öznel ve yalnızca kendi izlediğim animelerle sınırlı ki Gintama, Mushishi, Natsume gibi geçmişten gelen efsaneleri bu yıl da izlemeyi beceremedim. Bu ödülleri o kadar da önemsemezseniz anlarım yani o yüzden. Ayrıca geçen yılki sonbaharı buraya dâhil ettiğimi ama şu an devam eden sonbahar sezonunu dâhil etmediğimi de not düşeyim.**



## Scum's Wish

**YILIN ANİMESİ, EN İYİ ROMANTİZM, EN İYİ KARAKTER GELİŞİMİ**

İnsan psikolojisini ve duygularını alabildiğine zengin ele alan serilere her zaman ayrı bir zaafım olmuştur ve bunu Scum's Wish kadar iyi yapabilen duygusal bir seri de sanıyorum Honey & Clover'dan beri görmemiştim. Yalnız hiç beklemediğiniz kadar karanlık bir seridir, uyarmadı demeyin (bu arada devam animelerini pas geçtim yılın animesini seçerken).

**YAKININDAN GEÇENLER:**
**Yılın animesi:** Made in Abyss, Drifters, March Comes in Like a Lion
**En iyi romantizm:** Tsurezure Children, Anonymous Noise
**En iyi karakter gelişimi:** March Comes in Like a Lion, Showa Genroku Rakugo Shinju 2

## Made in Abyss

**EN İYİ MACERA, EN İYİ DRAM, EN İYİ FANTEZİ**

Farklı farklı coğrafyalara sahip, göz okşayan, harika bir dünya kurgulanmış Made in Abyss'te ve gizem unsuru o kadar güzel kullanılmış ki bu dünyada… Merak ediyor, merak etmekten keyif alıyorsunuz. Şahsen serinin çok azıcık abartıldığını düşünsem de çok çok başarılı olduğunu yadsıyamam, bütün bu ödülleri hakkıyla alıyor.

**YAKININDAN GEÇENLER:**
**En İyi Macera:** Little Witch Academia
**En İyi Dram:** Attack on Titan 2, Onihei
**En İyi Fantezi:** Drifters, Rage of Bahamut: Virgin Soul





# Gundam: Iron Blooded Orphans 2

**EN İYİ BİLİM KURGU**

Hikâyesiyle, sıkı mecha aksiyonuyla, unutulmaz anlarıyla ilk sezondan favori Gundam serim olmayı zaten başarmıştı Iron Blooded Orphans, ikinci sezonla seviyesini daha da yükseltti. O beklenmedik ama seriye çok yakışan sonu da ayrı güzeldi.

**YAKININDAN GEÇENLER:**
**En iyi bilim kurgu:** Kado

# Aho Girl

**EN İYİ KOMEDİ**

Dünyanın en geri zekâlı kızının, akıllı geçinen ketum oğlanın hayatını zehir etmesini izlediğiniz, mini bölümlerden oluşan çok arızalı bir seri. "Bu kadar salakça bir şeyi nasıl yazabilmişler?" diye düşündürüyor insanı. İyi bir şey tabii bu. Sanırım.

**YAKININDAN GEÇENLER:**
**En iyi komedi:** Konosuba 2, Kiss Him Not Me



**MİNİ ÖDÜL:**
En İyi Animasyon: Katsugeki
Yakından geçenler: Tales or Zestiria the X, Sound Euphonium 2, Rage of Bahamut: Virgin Soul, Haikyuu 3



# The Great Passage

**EN İYİ GÜNLÜK HAYAT**

Herhalde düşünseniz bir sözlük editörünün günlük hayatından daha sıkıcı bir konsept bulamazsınız. Ama işte animelerin gücü! Tuhaf tuhaf konseptleri harika işleyebiliyorlar. Kelimelerin güzelliğini bir kez daha keşfetmenizi sağlayan, mırıl mırıl bir anime.

**YAKININDAN GEÇENLER:**
**En iyi günlük hayat:** Interviews with Monster Girls, Sound Euphonium 2, Sakura Quest



# Rage of Bahamut: Virgin Soul

**EN İYİ AKSİYON, EN İYİ HİKÂYE**

Tam bir Orta Çağ fantezisi epiği. İblisler, melekler, ejderhalar… Farklı, daha batılı bir tarzda anlatılan hikâyesi de karakterleri de çok başarılıydı. İlk sezonu da iyiydi ama bu ikinci sezon daha bir zengin olmuş her açıdan.

**YAKININDAN GEÇENLER:**
**En iyi aksiyon:** Katsugeki, Attack on Titan 2, My Hero Academia 2, Drifters
**En İyi Hikâye:** Made in Abyss, Attack on Titan 2

# Haikyuu 3

**EN İYİ SPOR**

Karar verdim, iddialı konuşarak diyorum ki gaz verme konusunda Haikyuu izlediğim ikinci en iyi spor animesi (Hajime no Ippo'yu kimse geçemez sanırım). Ki insanı sürüyle renkli karakterli, coşkun müzikli, süper animasyonlu bir spor animesi kadar çok az şey gaza getirebilir.

**YAKININDAN GEÇENLER:**
**En iyi spor:** Yuri on Ice, Scorching Ping Pong Girls






# Drifters

**EN İYİ KADRO**

Üf be ne seriydi! Psikopat tarzıyla insanın tüylerini diken diken ediyordu. En beklenmedik anlarda epik konuşmalar yapan hasta karakter kadrosu da Drifters'ı Drifters yapan şeylerden. Hellsing'in yazarından zaten, daha azını beklemiyordum.

**YAKININDAN GEÇENLER:**
**En iyi kadro:** Gundam: Iron Blooded Orphans, Haikyuu 3, Yuri on Ice

# Hanabi (Scum's Wish)

**EN İYİ HANIM KARAKTER**

Scum's Wish'i bu kadar değerli yapan zaten diğer her şeyden ve herkesten önce Hanabi'nin yaşadıkları, iç çekişmeleri, bazen aydınlık bazen karanlık tarafa geçişiydi. Sevilesi değildi her zaman ama muhteşem yazıldığı gerçeği asla değişmedi.

**YAKINDAN GEÇENLER:**
Nanachi (Made in Abyss), Ozen (Made in Abyss), Nina (Rage of Bahamut: Virgin Soul), Nino (Anonymous Noise)

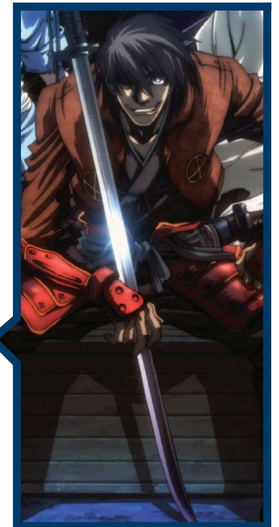


# Toyohisa (Drifters)

**EN İYİ ERKEK KARAKTER**

Kendini farklı bir evrende bile bulsa savaşçı hâlâ savaşçıdır. Kana susamışlığı ama bunu "mümkünse" doğru amaçlar için yapmaya çalışması, asla kendine yediremediği liderlik yeteneği ve tabii kılıç kabiliyetiyle Toyohisa akıllara kazındı.

**YAKINDAN GEÇENLER:**
Mikazuki (Gundam: Iron Blooded Orphans 2), Heizou (Onihei), Mitsuya (The Great Passage)



# Kakegurui

**(EN İYİ AÇILIŞ/KAPANIŞ)**
**YAKINDAN GEÇENLER:** Drifters, Poco's Udon World, Haikyuu 3




ARES AYBAR

# KRİPTO PARA DÜNYASINDAN GELİŞMELER

## Sanallıkla gerçeklik arasında

Para, ekonomi gibi kavramları bile sevmeyen biri olarak gereksiz ve saçma bulduğum blok zinciri ve kripto para konuları ne yazık ki gündemden düşmüyor.

Bu seferki ilk haberimiz birazcık enteresan. PineaapleFund adlı bir kullanıcının reddit'te paylaştığı gönderi herkesi şaşırttı. Birkaç yıl önce bitcoin işine başladığını hatırladığını, değerinin ilk defa iki haneli rakama ulaştığında çok heyecanlandığını yazmış. "Şimdiyse bitcoin değeri 17,539 $. Buna hâlâ inanamıyorum ama bitcoin hayatımı değiştirdi. Harcayabileceğimden çok param var. Hedeflerim, yaşama amacım ve beni hayata bağlayan şeyler mega zengin olmakla bağlantılı değil. Bu nedenle elimdeki bitcoin'lerin büyük bir kısmını kâr gütmeyen kuruluşlara bağışlıyorum. Buna da The Pineapple Fund (Ananas Fonu) ismini veriyorum." yazısıyla herkesi şaşırtmış. Bağışladığı rakamın yaklaşık olarak 86 milyon dolar olduğunu belirtmekte fayda var. Medikal araştırmalar, doğal yaşamı koruma, insan ihtiyaçları, cinsel suiistimal ve dijital müdafaa konularını desteklediğini söyleyen Pine, açtığı siteden başvuruları alacağını belirtti. Evrensel sağlık hizmetleri kuruluşu Watsi, Afrika'da temiz su projesini başlatan The Water Project, kullanıcıların hakları ve gizliliğini savunan Electronik Freedom Foundation, blok zinciri temelli hayırseverlik projeleri üreten BitGive Foundadion ve psikedelik ilaçların sağlık sektöründe kullanılması amacını taşıyan MAPS isimli organizasyonlar ilk destek alanlar oldu.

Forbes tarafından hazırlanan zenginler listesinde bitcoin yaratıcısı Satoshi Nakamoto 19,4 milyar dolarlık servetiyle 44. sırada kendine yer buldu. Anlık olarak büyük dalgalanmalar yaşayan bitcoin değeri nedeniyle listedeki yeri sürekli değişse de kısacası kendisi için Dünyanın En Zenginleri listesinde yer alıyor diyebiliriz.

Işık hızına yakın yükselişiyle mahalledeki emekli amcanın bile dikkatini çekmeyi başaran bitcoin 20,000 $ seviyesine yaklaştıktan sonra çok kısa bir sürede %15 oranında bir düşüş gerçekleşti. Benzer şekilde diğer kripto para birimlerinde de %40'a varan oranlarda değer kaybı oldu. Piyasada herhangi bir olumsuzluk olmamasına rağmen değer kaybı yaşanmasının nedeni tam olarak belirlenemese de, ani düşüşlerin önceden de yaşandığı ve ileride de olma olasılığının yüksek olduğu söyleniyor. Bu olay sonucu yapılan bir analizdeyse benzer ani düşüşler sonrasında ciddi bir artış geldiği de belirtilmiş. Benim önerimse Almanya Liginden uzak durulması.

## HİPOKRAT'IN İZİNDEN

### Antik Yunan önemli

Cambridge Üniversitesi araştırmacıları tarafından yürütülen çalışmada MÖ 4. ve 5. yüzyılda yaşamış olan Hipokrat ve çalışma ekibinin oluşturduğu hastalık tanımlamalarının günümüzde hangi hastalığa karşılık geldiği konusunda eşleştirmeler yapılıyor. Yunanistan'ın Kea adasında yapılan araştırmalar sırasında Cilalı Taş Devri, Tunç Devri ve Roma dönemine ait antik mezarlarda incelenen antik dışkılarda Hipokrat'ın 2500 yıl öncesinde bahsettiği parazit kurtlara dair kanıtlar bulundu. Klasik tıpla ilgili en büyük buluş olarak gösterilen bu çalışma sayesinde belirtilen dönemlerde yaşan insanların etkilendikleri hastalıklar ve medikal olaylar hakkında daha geniş varsayımlar, sonuçlar ortaya çıkarılabilecek.



# APPLE'DAN BÜYÜK İTİRAF

## Güncellemelerin eski telefonları yavaşlattığı resmen doğrulandı

Apple yaptığı açıklamayla iPhone 6, 6S, 7 ve SE modellerinde bateri zayıflamasına, eskimesine ve yıpranmasına karşı ömrünü uzatmak ve ani kapanmaları engellemek için kasıtlı olarak telefonlarını yavaşlattığını açıkladı. Yavaşlama sorunu yaşayan insanların pil değişimi sonrası telefonlarının eski hızına döndüğü geri bildirimleri kullanıcılar arasında bilinse de ilk defa resmî açıklama gelmiş olması önemli bir gelişme. Çıkan iOS güncellemeleriyle telefonların yavaşladığı şikâyeti bilinen bir gerçekken resmî açıklama sonrası ortalık karışacak gibi görünüyor. Bu açıklama sonrası kullanıcılardan bağımsız iki dava açıldı bile. En azından bu konuda bilgilendirme yapılsaydı telefon sahipleri yavaşlamayı engellemek için pil değişimi yaptırabilirdi. Üstelik garanti süresi dolmadan böyle bir yavaşlamanın kullanıcı haklarında ne konumda olduğu da kritik bir soru. Bakalım davalar nasıl devam edecek. ■ ARES

**AÇILAN DAVALAR OLA Kİ BAŞARIYA ULAŞIRSA DALGA ETKİSİ YARATABİLİR VE APPLE'IN BAŞINI CİDDİ DERDE SOKABİLİR.**






# TANIMLANAMAYAN BUZLU TAŞ

## Kuyruklu yıldız mı asteroit mi?

Yeni bir ziyaretçimiz var! Güneş Sistemi'ne yakın zamanda giriş yapmış başka bir sistemden gelen Oumuamua isimli uzay taşı kalın bir organik maddeyle kaplı olmasına karşın çekirdeğinde buz olduğu belirtiliyor. Dış katmanın kalkan görevi görerek içerideki buzu koruyacağı tahmin ediliyor.

Kozmik komşularımızdan gelmediği düşünüldüğü için astronomlar tarafından ilk başta kuyruklu yıldız olarak nitelendirilen Oumuamua bu tanıma aslında uymuyor çünkü kuyruklu yıldızlarda Güneş nedeniyle oluşan gaz bulutu olur ve bahsedilen kalkan görevi gören tabakası nedeniyle bu bulut Oumuamua'da yok. Dolayısıyla tam da kuyruklu yıldız gibi davranmadığı için asteroit olduğuna karar verildi. Şimdiyse, Nature dergisinde yayınlanan rapora göre özellikleri farklı olsa da kuyruklu yıldız olabileceği söyleniyor. Yüzeyinin farklı bölümlerinde farklı yapılar gözlemlenen gizemli taşın Dünya'da yaşamla ilişkilendirilen karbon zengini materyallerden oluştuğu belirtiliyor. Oumuamua üzerine araştırmalar devam ediyor, bakalım ziyaretçimizle ilgili muamua ne zaman çözülecek (bu kelime oyununu yapmasam olmazdı)? ■ ARES

# 2017'NİN TEKNO-BİLİM KARNESİ

## Bu yıl bakalım neler başarmış, nereleri keşfetmişiz?

İHSAN C. ASMAN

Mutlu yıllar sevgili Oyungezerler! "Yıl bilmem kaç, nerede uçan arabalar?!" muhabbetinin pabucunun dama atıldığı zamanlardan geçiyoruz desem yanlış olmaz. Zira öyle şeylere tanıklık ediyoruz ki uçan araba da neymiş diyoruz. 2017'nin şu son günlerinde, uzaya ikinci hatta üçüncü kere fırlatılıp geri geri iniş yapan yeniden kullanılabilir roketler, gen çiftlikleri, kuantum dolanıklığa göre ışınlanan nesneler yahut fosil yakıt / kâğıt para gibi yaşantımıza kök salmış kavramların ufaktan son bulmaya başlaması gibi, geleceğin bizatihi içinde yaşadığımızı hissettiren ciddilikte meselelerimiz var artık. O halde gelin birlikte dönüp bakalım 2017'de teknoloji ve bilim adına neler yaşanmış? Ve tabii Türkiye olarak biz, bu olan bitene nereden bakabilmişiz?



### Çin'in ilk kuantum uydusu Micius, kuantum iletişim ve ışınlanmanın temellerini attı

2016 sonbaharında Çin'in uzaya fırlattığı ilk kuantum iletişim uydusu Micius'tan ve onun vadettiklerinden bahseden bir yazı hazırlamıştık bu sayfalarda. İşte o uydu 2017'de adeta çılgın atmaya başladı sevgili okur: Çinli bilim insanları aralarındaki mesafe 1200 km'yi aşan iki ayrı üsse başarılı bir şekilde foton çiftlerini yollamayı başardı. Bu başarı sadece veri transferi güvenliğinde yeni bir seviyeyi işaret etmiyor; aynı zamanda ışınlanmanın mümkün olduğunu da gösteriyor (dolanık foton çifti dediğimiz şeyin, ışığın atom altı parçacıklarının birbirine bağımlı hale gelmesi anlamına geldiğini hatırlatayım).

### Elektrikli araçların yılı

Elektrikli araçlar 2017'de de pozitif ivmelerini korumayı bildi. Volkswagen ve General Motors'un sektöre emin adımlarla girdiğini gördük örneğin: Volkswagen elektrikli araçlar için beş senelik dönemde 10 milyar dolarlık bir bütçe ayırdığını açıklarken, GM'nin de seri üretime geçme kapasitesini ilan ettiğine tanıklık ettik. Tam sene bitiyor derken, bu sefer de Elon Musk, Bruce Wayne'i bile kıskandıran Tesla kamyonunu tanıttı. Fosil yakıtları pek özleyeceğimizi sanmıyorum.

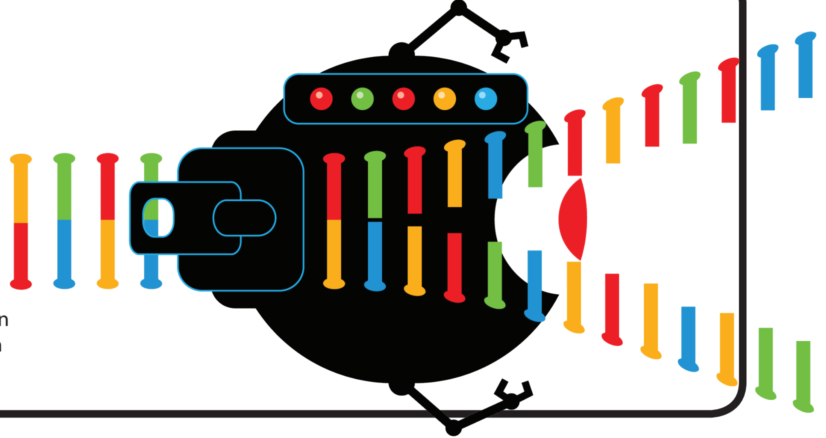


### TRAPPIST-1 sistemi keşfedildi

Açıkçası sürekli bir yerlerde yeni, hatta biz insanların yaşamasına elverişli gezegenlerin keşfedilmesine alıştık. Ama Güneş Sistemimize sadece 41 ışık yılı uzaklıkta, görece genç ve içerisinde dünya boyutunda yedi tane gezegen barındıran, ki bunların da üçü yaşanabilir bölgede olan, bir sistem keşfedilmesine alışkın değiliz pek. TRAPPIST-1 sisteminin bulunması 2017'de astronomi dünyasında büyük yankı uyandırdı ve yıldızlararası seyahat rüyalarımızın bir numaralı hedefi haline geldi.

## Genetik düzenlemeyle ilgili ilkler yaşandı

İnsan hücresinin yeniden programlanmasıyla yumurta elde edilebilmesinden tutun da, en başarılı gen düzenleme aracı olan CRISPR ile insan embriyosun genetik modifikasyonuna kadar değişik ve kritik bilimsel gelişmeler yaşandı bu yıl. CRISPR'nin faydaları yazmakla bitmez elbet; ama bilhassa insan yapımı yumurtalar örneğinde görüldüğü gibi 30'lardaki öjenizm tutkusuna varacak gen çiftliklerine yol açması risklerini de yabana atmamak lazım. Gene Kasım ayında Amerika'da Hunter sendromlu bir kişinin genomuna yeniden düzenleme yapılması da bu sene gerçekleşen önemli bilimsel ilklerdendi.



## Kripto paraların yükselişi ve blok zinciri teknolojisi

Kripto paraları bu listeye aldığım için haklı bir kuşkuyla "Kripto paraların yükselişi de önemli tekno-bilimsel gelişme mi canım?" sorusu sorulabilir elbette. Üstelik bugün popüler olan pek çok dijital para biriminin önümüzdeki yıllarda fena şekilde patlayacağını öne süren onlarca ekonomist de var. Ama dijital paraların 2017'nin ikinci yarısındaki yükselişi, esasen bitcoin'in de altyapısını oluşturan blok zinciri (block chain) teknolojisini daha bir belirgin kıldı. Bitcoin alışverişi, bugün her ne kadar blok zinciri teknolojisiyle amaçlanan üçüncü tarafların ortadan kalkması hedefinden uzak bir şekilde yapılıyor olsa da, dünya bu sene, kâğıt paranın ve bankaların olmadığı bir ekonomik sistemin hayalini ufaktan kurmaya başladı demek yanlış olmayacak. Üstelik aynı teknolojinin veri koruma, seçim sistemine entegrasyonu gibi farklı uygulama alanları da daha yüksek sesle tartışılmaya başlandı.






## SpaceX'in yeniden kullanılabilir roket denemesi başarılı oldu

Uzayın keşfi ve uzayda yolculuğun gelişerek devam edebilmesi için öncelikle bu alandaki maliyetlerin aşağı çekilmesi çok ama çok önemli. 2017 Mart'ı bu anlamda adeta bir köşetaşı olarak tarihe şimdiden geçti bile: Musk'ın şirketi, daha önceden kullanılmış bir Falcon 9 roket iticisini başarıyla tekrar yeryüzüne indirmeyi başardı. İlerleyen aylarda bizzat Musk'ın açıkladığı güncellenmiş Mars'a seyahat planı (SpaceX'in Mars'a insan taşıma hedefi 2024 olarak belirlendi) bu roket iticilerinin orta ve uzun vadede nasıl kullanılacağını da ortaya koymuş oldu.

# TÜRKİYE'DE OLAN BİTEN

Maalesef buraya dünyada yaşanan güzel gelişmelere benzer gelişmeler yazamıyorum. Bu durumun istisnaları, başında Mesut Yılmaz isimli Türk bilim insanının bulunduğu bir ekibin sene içerisinde Antalya Bakırlıtepedeki gözlemevini kullanarak keşfettiği, HD 208897 isimli yıldızın etrafında dönen ve yaklaşık Jüpiter boylarında olan bir gezegenle Elon Musk'ın spektaküler Türkiye ziyareti sanırım. Bu arada umalım da Musk'ın Türkiye'ye gelişinin birtakım somut çıktılarını ilerleyen yıllarda görmemiz mümkün olsun.

Bunlar dışında ülkemizde tekno-bilim gündemini bu sene maalesef, iyileştirilen AKK rejimi, Vikipedi'ye getirilen yasak ve e-ticarete stopaj gibi gelişmeler belirledi. Uzun zamandır elden geçmesi gereken AKK kısıtlamalarının görece iyileştirilmiş hale gelmesine elbette sevinebiliriz; neticede geç olsun güç olmasın. Ama şu satırları yazdığım 2017'nin son günlerinde hala Vikipedi'nin yasaklı olması akıl alır ve kolay kolay izah edilebilir bir durum değil. E-ticarette stopaj ise gündemimizden kaybolalı çok oluyor.




### TEKNİK ÖZELLİKLER

- Anahtar: Romer G
- Anahtar Ömrü: 70 milyon basım
- Bağlantı: LightSpeed ve Bluetooth
- Gövde: Numerik dahil tam kapasite klavye
- İşlem Mesafesi: 1,5 MM
- Gecikme Süresi: 1 ms (LS), 7–11 ms (BT)
- Pil Ömrü: 18 aya kadar
- Ağırlık: 1460 gr
- Fiyat Aralığı: 550 TL – 570 TL

# LOGITECH G613

Logitech, Gaming serisinde kablosuz tarafa odaklanarak ilginç bir hamle yapıyor. Bu hamleyi de hem hız, hem mekaniklik, hem de dayanıklılıkla destekliyor. G613, Logiceh'in LightSpeed adındaki kablosuz teknolojisini kullanan ürünlerden bir tanesi. 1ms gecikme süresine sahip bu klavye, içindeki iki adet AA pille 18 aya yakın pil ömrü sunuyor. Bunu tabii ki geri aydınlatması olmamasına bağlayabilirsiniz. Aynı zamanda bu 18 aylık ömür LightSpeed özelliğine bağlı. Çünkü G613, aynı anda iki cihaza (kendi adaptörü ve Bluetooth) bağlanabiliyor ve siz en verimlisini kullanırsanız iddiayı gerçekleştirebiliyor. LightSpeed teknolojisi, zaten kablolu cihaz performansını kablosuzlara sağlıyor ve denemelerimde bu konuda bir sıkıntı çekmedim. Ama kablosuz yapı, G613'ün rahatça taşınabilir olduğu anlamına gelmiyor. Ağır, sade ve ayrılamaz bilek aparatıyla gelen klavye zevkine taşıyabileceğiniz bir cihaz değil. Yanında gelen telefon standıyla birlikte zaten daha yerleşik bir yapıda kullanılmak üzere tasarlanmış.

Logitech, mekanik klavyelerde yıllardır kullanılan Cherry-MX anahtarlar yerine kendi tasarladığı Romer G sistemini kullanıyor. Cherry-MX'ten daha uzun ömürlü (%40 fazla) bu tuşlar tabii ki sizin tarzınıza uymalı. Çünkü her mekanik klavyenin basış hissi farklıdır, denemeden almamak gerekir.

Yanda sadece altı tane makro tuşu olması göze az gelebilir, sağ üstteki multimedya tuşları da sade gözükebilir. Ama her yerinden Transformers teması fışkırmayan, gökkuşağından kopup gelmemiş bir klavye arıyor ve kablo derdiniz olmasın istiyorsanız G613 ihtiyaçlarınızı ziyadesiyle giderecektir. ■ SARP



# LOGITECH G613

LightSpeed'le bizi kablo derdinden kurtaracak bir başka donanım daha. Logitech'in G603 faresi, aslında G613 klavyeyle bir set oluşturuyor. Gerçi ayrı satılıyorlar ama tasarımları, kullanılan malzeme ve renk seçimleri bunu gösteriyor. G603'ün en önemli özelliği, LightSpeed'le yine kablosuzda kablolu performansı verebilmek. Farenin HI ve LO olmak üzere iki modu var. HI, USB adaptörle bağlı olarak 1 ms tepki süresiyle 20-12000 DPI arasında performans gösteriyor. Kablolu farelerde de 1 ms değer alırız bu arada. Yani LightSpeed, gerçekten sözünü tutuyor. DPI konusuysa artık çok geniş bir yelpazede, o nedenle üstündeki tuşlarla ihtiyacınıza göre ayarlama yapabiliyorsunuz.

Bir oyuncu ekipmanı olmasına rağmen pratik çözümleri de var G603'ün. Mesela ağırlık seçenekleri yok, onun yerine isterseniz iki değil tek AA pille de çalışabiliyor. Yani farenin ağırlığını içindeki pillerle düzenleyebiliyorsunuz. Benzer şekilde HI modda ve 2 AA pilde 500 saate yakın pil ömrü varken LO'ya getirdiğinizde 8 ms'lik gecikme süresine karşılık 18 aylık pil ömrünüz oluyor. Yani sakin oyunlar ya da web'de gezinmek için bire bir.

Tasarımı sade, kimileri için fazla sade kalacak bir fare bu. Sağ el için tasarlanmış yapısı ve altı adet programlanabilir tuşuyla esneklik sunuyor. LightSpeed'in yanında Bluetooth'la ikinci bir cihaza da bağlanabiliyor ki, birden fazla cihaz kontrolü için güzel bir seçenek bu. Üstündeki gri gövde parçası mıknatısla tutulduğundan takıp çıkarması çok kolay, tuş basış hissi derin değil ama yeterli.

Sonuçta G603, temel ihtiyaçların hepsini ziyadesiyle karşılayan, günde 6 saat oyun oynasanız yılda yaklaşık 4 kere pil değiştirerek kullanılabilen, rahat ve sade bir cihaz. RGB derdi yok, dubstep-vari bir tasarımı da yok. Ama teknik anlamda rakiplerinden bir eksisi de yok, kablosu dışında. ■ SARP

### TEKNİK ÖZELLİKLER

- Tuş Ömrü: 20 milyon tıklama
- Bağlantı: LightSpeed ve Bluetooth
- Gövde: 6 programlanabilir tuşlu, sade, plastik
- Gecikme Süresi: 1 ms (HI), 8 ms (LO), 7–11 ms (BT)
- Pil Ömrü: 500 saat (HI), 18 ay (LO)
- Ağırlık: 112–135 gr (pil sayısına göre)
- Fiyat Aralığı: 300 TL – 320 TL



İHSAN C. ASMAN

# AĞ TARAFSIZLIĞI 2. BÖLÜM

## Sefaletin dijital halleri

Amerika'daki ağ tarafsızlığı tartışması yeni değil; 2017 Temmuz'unda FCC'nin (Federal İletişim Kurulu), Obama döneminde yapılan ağ tarafsızlığı düzenlemelerinin kaldırılmasını kamuoyunun tartışmasına açmasından bu yana sürüyor. Ama 14 Aralık'ta FCC'nin beş üyesinin üçünün oylarıyla alınan karar uyarınca düzenlemeler yürürlükten kaldırılınca bambaşka bir evreye geçilmiş oldu. Daha bunun kongre süreci falan var ama Amerika'da pek çok kişi yeni bir direnişin ateşini yaktı bile ve bu grubun içinde etki gücü fazla olanlar da var. Bazı eyaletlerde savcılar FCC'nin kararı aleyhinde karşı davalar açmakla meşguller ve hatta kendi eyaletlerinde Obama dönemindeki düzenlemeleri ISS'lere empoze edecekleri konuşuluyor.

Aslında aynı konuyla ilgili yazdığım ikinci dijital özgürlük yazısı bu, başlık da bundan kaynaklı biraz. İlk yazıyı nasıl sonlandırdığımı izninizle tekrar hatırlatmak istiyorum: *"Sonuç ne olur bilinmez ama Türkiye'de siyasi müdahalelerle yıpranan ağ tarafsızlığı, Amerika'da da ticari müdahalelerle zayıflatılıyor."* Ağ tarafsızlığının ihlal edilişi, yani internet üzerindeki verilere farklı muamele yapılması, hatta kimi sitelere erişimin dahi engellenmesi maalesef ülkemizden aşina olduğumuz durumlar. Dolayısıyla meselenin Amerika'da niye böyle kıyamet kopardığını anlamak zor değil. Üstelik tam da kararın alındığı gün, Disney gibi günden güne daha da azıtan bir tekelin CEO'sunun "bize ne ağ tarafsızlığından" açıklaması da pastanın üstündeki çilek oldu tam. Çünkü ağ tarafsızlığı kazanımlarının kaybedilmesine karşı çıkan kitlenin tam da korktuğu şeyi doğruluyor bu tarz çıkışlar: 21.yy'ın en büyük kamusal alanı olan internetin maymun iştahlı büyük şirketler tarafından işgal edilmesi.

### Bize ne yahu Amerika'dan?

Elbette ne biz Türkiye olarak, ne de dünyadaki diğer ülkeler bu tartışmaların dışındayız. Konuyla ilgili çeşitli düzenlemelerin olduğu Avrupa Birliği çatısı altında bile Portekiz gibi ağ tarafsızlığını ticari sebeplerle ihlal eden ülke örnekleri dururken, Amerika'da yaşanacak bir geri gidişin gezegende domino etkisi yaratmayacağını düşünmek fazlaca saflık olur. Biz zaten yolunmuş kaz modundaydık, şimdi bir de hasbelkader eriştiğimiz, başta Amerika menşei birçok yaratıcı içerikten de olacağız.

Biraz karamsar bir yazı oldu farkındayım ama vaziyetin ehemmiyetini de bir şekilde ortaya koymak gerekiyor. Bana sorarsanız içinde yaşadığımız dünya gün geçtikçe, şu ara sıra tadına baktığımız cyberpunk kurgulara çok daha yakın bir hale geliyor, hatta onlardan biri oldu da farkında değiliz. O yüzden yanıt bekleyen esas soru şu: İnsanlar oturdukları yerden kısa bir süreliğine tadına bakma şansı buldukları özgürlüklerin ellerinden kayıp gitmesini mi izleyecek, yoksa bunu önlemek için harekete mi geçecek?

**ÖZGÜRLÜĞÜMÜZÜN İNTERNETTE BİLE PARAMIZA BAĞLI OLDUĞU, BÜYÜK ŞİRKETLERİN YÖNETTİĞİ BİR GELECEĞE ADIM ADIM.**

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>




## SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (2000+ TL)

Pek çok bileşenden kısarak topladığımız ancak hâlâ birçok oyunu tahammül edilebilir seviyelerde çalıştırabilecek bir sistem var elimizde. AMD'nin en güncel giriş seviye kartlarından biri olan RX560 ve i3 6100'e kıyasla hız aşırtma kolaylığı ve daha iyi çok çekirdek performansıyla gelen 3. seri Ryzen işlemcisiyle yüzü de ileriye epey bir dönük. Üstelik anakartımızın 32 GB'a kadar çift kanal 2667 MHz (hız aşırtma durumunda 3200 MHz) DDR4 ve VR destekleri sunması bu ileri dönük hale adeta tavan yaptırıyor. Açıkçası geçen aylardaki sistemlere göre f/p açısından çok daha avantajlı bir sistem bu. Belleği tek modül tercih etmemizin sebebiyse, ileride hâlihazırdaki belleği de çöpe atmadan yanına bir 8 GB daha ekleyebilmek ve listenin hazırlandığı tarihte tekli seçeneğin fiyat olarak daha avantajlı olması. Bu sistemle 2016'da çıkan ve OGZ Grafik Canavarları videosuna giren birçok oyunu dahi düşük (çoğunlukla) veya orta ayarlarda tahammül edilebilir düzeylerde oynayabileceksiniz. Zaten AAA oyunlar değil de bağımsız oyunlar ve DOTA, LOL ve CS: GO gibi rekabetçi çevrimiçi oyunları oynayacaksanız bu sistem işinizi fazlasıyla görecektir.

| EKRAN KARTI | İŞLEMCİ | ANA KART |
|---|---|---|
| SAPPHIRE PULSE OC RADEON RX560 2GB/128BIT GDDR5 | AMD RYZEN 3 1200 BOX 3.1GHZ-3.4GHZ | MSI B350M PRO-VD PLUS |
| **550 TL** | **518 TL** | **349 TL** |
| **BELLEK** | **SABİT DİSK** | **GÜÇ KAYNAĞI** |
| CORSAIR VENGEANCE CMK8GX4M1A2400C16R LPX DDR4 2400MHZ C16 8GB 1.2V | TOSHIBA DT01ACA050 500 GB | CORSAIR CP-9020096-EU VS SERİSİ 450W 80+ |
| **446 TL** | **184 TL** | **207 TL** |
| **TOPLAM: 2.254 TL** | | |



## SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~4000 TL)

Geçtiğimiz aylarda ethereum madenciliği yüzündeki sarsılan stoklar artık normale döndü. Zaten Orta Bütçe sistemimizi Ryzen temelli yapmıştık, artık kendisini RX580 ile taçlandırıyoruz. Güç tüketimi Intel sisteme göre biraz arttığından 550W yerine 650W'lık bir güç kaynağı tercihi söz konusu. Anakartımız ise 64GB'a kadar 4 adet çift kanal 2666 MHz bellek (hız aşırtmalı 3200 MHz) ve Ryzen işlemci desteklerinin yanı sıra SATA6Gb/s, M2, USB3.1 arayüzleriyle de gelecek için güven veriyor. Bellek seçimimizde de anakartımızın bize sağladığı imkânlardan yararlanıyor ve 16 GB DDR4'de doğal hızda çift kanal 2400 Mhz'nin tadını çıkarıyoruz. Son olarak işlemcimiz: Ryzen 5 1600, 5 serisinin en gözde işlemcilerinden biri. Kolay hız aşırtma yapılabilmesi, 1600X'ten farklı olarak kaliteli bir stok soğutucuyla gelmesi ve düşük güç tüketimiyle de ayrıca mutlu ediyor insanı. Sizi ev kullanımında uzun süre götürecek ve VR hazır bir sistem bu.

| EKRAN KARTI | İŞLEMCİ | ANA KART |
|---|---|---|
| SAPPHIRE PULSE OC RADEON RX580 4GB/256BIT GDDR5 | AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ | MSI B350M MORTAR ARCTIC |
| **1.703 TL** | **840 TL** | **498 TL** |
| **BELLEK** | **SABİT DİSK** | **GÜÇ KAYNAĞI** |
| KINGSTON HX424C15FB2K2 / 16 HYPERX FURY BLACK DDR4-2400MHZ C15 16GB (2X8GB) DUAL | SEAGATE ST1000DM010 BARRACUDA 1TB | CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+ |
| **852 TL** | **230 TL** | **310 TL** |
| **TOPLAM: 4.433 TL** | | |




## SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (10.000+ TL)

Evet, artık uzun yıllar boyunca bilgisayar ortamlarının "kadir-i mutlağı" şeklinde anılabilecek bir sistemle karşı karşıyayız. Bu bilgisayarla aklınıza gelebilecek her türlü yüksek performans gereken işi yapabilirsiniz. VR, render vs. Aslında 4000-5000 dolar bandında bir sistem bu ama ülkemizdeki oynak dolar fiyatları yüzünden astronomik bir rakama tekabül ediyor TL'ye çevirince. Eh paranız yahut bankada saklanmış dolarınız varsa, harcamak/bozdurmak için müthiş bir yol. Şimdi gelelim detaylara: Broadwell-E serisi i7-6850K işlemci seçmemizin başlıca sebepleri, performanslı SLI için gereken daha fazla PCIe şeridi ve daha fazla çekirdek. Skylake işlemcilere göre kendisi, oyun performansında çift GPU'lu kullanımlarda %20'ye varan performans artışı anlamına geliyor. İki tane canavar GTX 1080Ti'sa ortalığı ateşe vermeye zaten hazır ve nazır. Anakartımız gene böyle bir sistemin zorluklarına göğüs gerebilecek kalitedeyken, 32 GB 3200 MHz'li iki kanal belleğimiz de uzun yıllar boyunca bellek meselesini aklınızdan çıkaracak. Güç kaynağımızı da 1500W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının da Titanium olması ayrı güven veriyor. Güç kaynağımızı da 1200W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının da Platinum olması ayrı güven veriyor.

| EKRAN KARTI | İŞLEMCİ | ANA KART |
|---|---|---|
| 2X MSI GTX 1080 TI AERO 11G OC GTX1080Tİ GDDR5X | INTEL CORE I7-6850K 3.60GHZ, 6 ÇEKİRDEK BROADWELL-E İŞLEMCİ | ASUS ROG STRIX X99 GAMING |
| **7.661 TL** | **2.924 TL** | **1.475 TL** |
| **BELLEK** | **HDD / SDD** | **GÜÇ KAYNAĞI** |
| KINGSTON HX430C15PB3K2/32 HYPERX PREDATOR DDR4-3000MHZ C15 32GB | WESTERNDIGITAL WD60EFRX 3.5 RED NAS 6TB & SAMSUNG 850 EVO MZ-75E1T0BW 1TB | CORSAIR CP-9020140-EU HX SERİSİ HX1200 HIGH-PERFORMANCE 1200W 80+ PLATINUM |
| **2.021 TL** | **1.376 / 1.640 TL** | **1.140 TL** |
| **TOPLAM: 18.237 TL** | | |

## UFAK TEFEK NOTLAR

Evet sevgili Oyungezerler, uzun bir süredir ufak oynamalarla götürdüğümüz sistem önerilerimizi, yeni yılla birlikte yeniden yapılandıracağımın müjdesini vermek isterim. Yanlış anlamayın, yukarıdaki sistem önerileri hâlâ gayet güncel ve farklı ihtiyaçlara dönük hazırlanmış, başlıklarının hakkını veren sistemler. Ama artık Orta Bütçe ile Yüksek Bütçe'nin arasındaki devasa farkı da kapamanın vakti geldi. Özellikle uçan döviz fiyatları sonrasında TL'ye uyacak yeni bir Yüksek Bütçe sistemi şart.
Son olarak, buyrunuz her ay tekrarladığımız genel uyarılara: Özellikle ekran kartlarında marka seçimi yaparken teknik servis, garanti koşulları/süresi ve internette dolanan benchmark videolarına dikkat edin. Bu ayki stok ve fiyatlara göre hangi markanın modelini kullandığımı önerilerde yazdım zaten. Elbette depolama ihtiyaçlarınıza göre HDD ve sondaki SSD'ye ilişkin rakamlarla da oynayabilirsiniz. Bellek için gene genel olarak o anki fiyat ve stok durumuna göre GSKILL, KINGSTON, CRUCIAL ve CORSAIR gibi markaları tercih etmenizde bir sakınca yok. ■ **İHSAN A.**

# KEDİLER VS



**Ömer:** DD gibi dostum olsun, isterlerse gelip bütün nükleer bombalarımı söksünler be Eren. Süper bir şey değil mi ya oyunda sırtını dayayabileceğin bir köpek olması? Accccayip hoşuma gidiyor yanımda koca kafalı bir pire torbasıyla dolaşınca.

**Eren E.:** Bir yere kadar haklı olsan da sevgili Ömer ben tam tersini düşünüyor ve oyunlarda gereksiz fazla bu köpek yardımcıların olduğunu düşünüyorum. Misal Morgana gibi sırtını yaslamaktan ziyade "sırtına binebildiğin" ama yeri geldiğinde de kucağına kurulan bir mırnav sanki daha iyi gibi. Hem piresi de yok. Ama her nedense pek azlar işte kediler oyunlarda, köpekler fazla laf dinliyor bence.

**Ö:** Kediler işte fazla akıllı bıdık geçindiklerinden azlar herhalde oyunlarda. Morgana candır ciğerdir ama öte yandan sana ne benim kaçta uyuyacağımdan, dışarı çıkmak isteyip istemediğimden?! Şimdi onun yerinde bir köpek olsa "Aaa gezmeye mi gidiyoruz? Hadi gidelim! Hep gidelim!" diyecekti, ben de New Game+'a gerek olmadan bütün sosyal bağları tamamlayıp bütün kızları tavlayacaktım. Hem yanında köpekle gezince kızlarla daha kolay yakınlaşırmışsın derler. Şimdi yanında Amaterasu'yla dolaştığını düşünsene caddede? Üf! Şekle gel!

**E:** Abi ne yaptın, Amaterasu tamam karizma bir hayvan da bildiğin güneş yani, yakar yıkar ortalığı alimallah. Bir de kediler ve kızlar hakkında anlamadığın nokta şu ki kediler kızların sahibidir, kızlar kedilerin değil. Dolayısıyla sen gidip Meowth'la iyi ilişkiler kurarsan Roket Takımı'ndaki Jessie'yi tavlayabilirsin demek oluyor bu. Veya Caith Sith'le arayı sıcak tutarsan belki Tifa bile bakabilir sana. D-Dog'la yakınlaşıp Quiet tavlayanı görmedim ama hiç.

**Ö:** Bu muhabbet favori waifu'lar tartışmasına dönmeden ve güzelim kedi/köpeklere bir kız tavlama aracı muamelesi yapmadan önce köpekler hakkında şey diyeyim, abi köpekler boşuna daha çok yok oyunlarda. Şimdi oyun dediğimiz hem eğlenceli bir şey, hem de elinin altında işe yarar bir şeyler olsun istersin oyunlarda. Aha işte köpekler hem eğlenceliler hem de işe yarıyorlar aynı gerçekte olduğu gibi. DD'ye "git şu üssü bir kokla gel" diyorsun, düşmanların yerini öğreniyorsun, Dogmeat'e "belim ağrıdı şu power armor'ı bir taşıyıver" diyorsun şikâyet ettiğini duymuyorsun, hiçbir şey yoksa moral motivasyon destekleri oluyor. Kıvrılıp uyumuyorlar bir köşede.

**E:** İşte bu faydacı yaklaşım ya zaten köpekleri gözümde düşüren olay. Yani kediye evet diyemiyorsun koş eşya kap getir veya şu adamın yüzünü cırmala filan. Lakin onların olayı zaten uyumak ve sahibine huzur vermek, köpekler gibi peşinden koştururken kalp krizi geçirtmek değil. Hem şöyle düşün, kediler daha zeki ve bilge canlılar olarak varlar oyunlarda genelde (Japon oyunlarında özellikle). Misal Nioh'taki




kedi-amcanın nasihatleri olmasaydı William bayağı bir zorlanırdı başlarda. Veya Gravity Rush 2'de Dusty olmasa Kat ne yapardı kim bilir? Ama bu fayda amaçlı olmalarından değil de kendilerine Müslüman olduklarından, yoksa emin ol bir kedinin lafı bin köpeğin gücüne yeğdir.

**Ö:** E şurada masada duran kulaklık da bana huzur veriyor mesela, ne farkı kaldı o işin? O da bana bir kedinin davrandığından farklı davranmıyor hani. Köpekle olan ilişkiyse faydacılık değil efenim hem, karşılıklı saygı sevgi o bilakis. Şimdi FF8'de Rinoa'yla Angelo arasındaki saygı ve sevgiyi inkâr mı edeceksin? Dark Souls'taki Sif'le arandaki sıcacık ilişkiyi inkâr mı edeceksin?!?!? Hem eğer o cefakâr köpek olmasaydı Duck Hunt'ta avladığın ördekleri sana kim getirecekti, beceremediğinde dalga geçerek seni kim motive edecekti!?!? (Bu son örnek biraz tartışmaya açık oldu tabii...)

**E:** Efendim şimdi duygu sömürüsü oldu bu dedikleriniz biraz ama neyse ki duygusuz bir insanım da etkilenmiyorum bu pespaye çabalarınızdan. Kaldı ki kedilerin de bir sıcaklıkları, kendilerince bir samimiyetleri vardır yoksa Animal's Crossing veya Nintencats oyunlarındaki canım pisi pisileri unuttunuz mu hemen? Ki Morgana da hep iyiliğimizi düşündüğü için yat, kalk, git, gitme diyor. Çünkü kediler aslında çok sadık ve bağımlı yaratıklardır, yoksa dünya neden bu kadar sevsin? Yahu AC: Origins'te çatılarda bile peşimden ayrılmadı ufaklıklar, köpekler ne yaptı? Hiç. Demem odur ki köpekler de güzeldir ama üstüne kıvrılmış bir kedinin gırıltısı gibisi de yoktur. Oyunlarda daha çok görmek istiyoruz kendilerini.

**Ö:** Orası öyle tabii, şimdi yeni God of War'da yanımızda bir de kedi olsaydı hayır demezdim. Ama bak FF7 Remake'te Cait Sith'i tekrar göreceksin, fena mı? MonHun World'de zaten kediyle takılıyorsun. Asıl köpekler dışlanmaya mı başladı ne? Neyse ama, The Wolf Among Us'ın ikinci sezonu gelecek en azından, o da sayılır kıyısından köşesinden. Ve hayır, Kingdom Hearts III'teki Goofy'i saymıyorum, o köpek değil, o.... bilemedim ama başka bir şey galiba...

# HABERLER

■ Seksi bir haberle başlayalım, PS4 ve Vita'ya Catherine'in yeniden yapımı geliyor. Üstelik tam adı **Catherine: Full Body** olan bu versiyon bayağı bir genişletilmiş olacak. Yeni sonlar, sahneler vs. En ilginci de hikâyeye üçüncü bir Catherine ekleniyor oluşu. Adı Catherine değil aslında, Rin ama ikinci Catherine'in adı da Catherine değil Katherine'di. Yalnız Rin'in aslında erkek olduğuna dair teoriler de dolaşmıyor değil, uyarmadı demeyin. Trap'ler gay midir, onun yorumu da size kalsın.

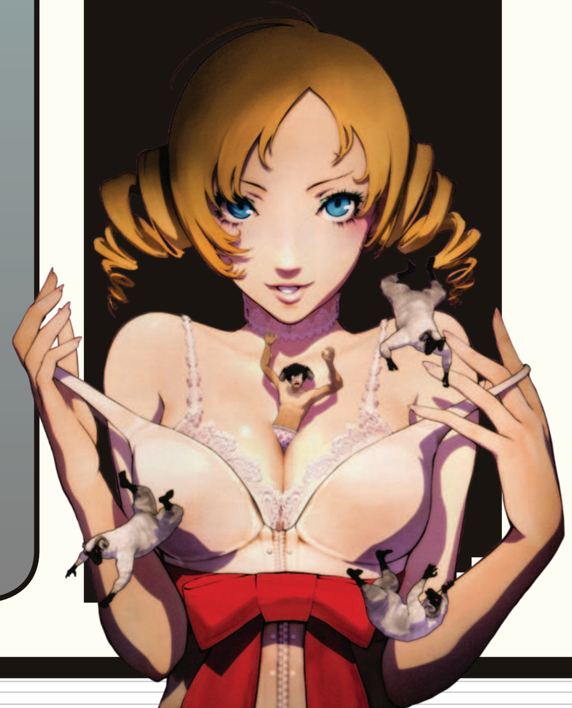
■ Bir aksiyon efsanesi, **Devil May Cry** serisinin ilk üç oyunu kapsayan HD paketi PC, PS4 ve X-One'a geliyor Mart'ta.

■ **Killzone 2**'nin ve **3**'ün multiplayer sunucuları Mart'ta kapanıyormuş.

■ **Demon's Souls**'un da multiplayer özellikleri 2018'de sona erecek.

■ **Pokémon** serisinin toplam satışı, Pokémon Go hariç 300 milyonu geçti. Gözümüz yok da kazandığınızın üç beş kuruşuyla buralara da yatırım yapsaydınız keşke.

■ PS4'e **PS2** arayüzü eklendi. Daha doğrusu satışa çıktı 9 liradan. Adı Legacy Dashboard teması.









# Piksel Günlükleri

## Retro mucize

Chase The Express, ya da Amerika ve Japonya'daki adıyla Covert Ops: Nuclear Dawn bende çok anısı olan, çok özel bir oyundur. Lise yıllarında abimle beraber soluksuz oynardık, hey gidi günler. Ayrıca bana göre hakkı da gayet yenmiştir aldığı notlara bakılırsa. Bir süre önce oyunun orijinali elime geçti, içime nasıl bir nostalji ateşi düştü anlatamam. Lakin şöyle bir sıkıntı vardı; oyunun kitapçığı, ön-arka kartonetleri ve bandrolü tam, fakat kutusu bildiğiniz haşat vaziyette ve en fenası da ilk CD'si eksikti.

Neyse deyip halime şükrettim. Sonuçta benim için varlığı bile yetecek bir nostalji cihazıydı. Elimdeki diğer dandik orijinal PSX oyunlarından birinin kabını kullanarak kabını yeniledim, kartonetleri oturttum, kitapçığını ve CD'sini de yerleştirerek raftaki yerine kaldırdım. Her ne kadar ilk CD'sini bulmak için herhangi bir umudum olmasa da en azından bu kadar saygıyı hak ediyordu Chase The Express.

Lakin sahibinden'deki satılık PS1 ilanlardan birinde ne göreyim? Satıcının konsolla beraber verdiği oyunlardan biri Chase The Express'in orijinal ilk CD'si! Düşünebiliyor musunuz, bende kutusu, kitapçığı, her şeyi tam, sadece ilk CD'si eksik bir CTE var ve adamdaysa sadece ilk CD'si! Galaksi üzerinde böyle bir denk gelme olabilir mi? Hemen adamı mesaj yağmuruna tuttum, telefon ettim, cebine mesaj attım. Adam önce set halinde vereceğim dedi, sonra çılgın ısrarlarıma dayanamadı ve sembolik bir ücret karşılığı yolladı.

Gerçekten böyle bir şeyin nasıl denk gelebildiğine, bu oyunu nasıl bu şekilde tamamlayabildiğime inanamıyorum. Artık nasıl istediysem, nasıl bir dilek anına denk geldiyse, Türkiye standartlarında halledilmesi imkânsız bir olay gerçekleşti. Düşünsenize, belki de hem bana eksik seti veren hem de sadece ilk CD'yi veren kişi de aynı kişiden almış ve ben her ikisine de 70 milyonluk ülkede mucizevî şekilde ulaşabilmiştim. Gerçekten inanılmaz bir olay. ■ EMRE S.

# KONSOL

## ATARI JAGUAR

### Atari'nin tövbe sebebi

Atari kelimesinin Türkiye'deki anlamı büyük. Sadece atari salonu kavramı da değil, bir ara her şey atariydi. Bakın küçük harflerle "atariydi" yazıyorum, Word bile altını kırmızıyla çizmiyor, o derece. Hani kesin aranızda PS4 falan oynarken odaya dedesi girip "Atari mi oynuyorsun?" diye soran olmuştur. Öyle bir miras var yani ortada. Ve o Atari 1993'te Jaguar'ı çıkardıktan sonra bir daha konsol yapmaya tövbe etti.

Ağır zarar etti çünkü. Konsolun kendisinin gücü hiç fena değildi. Rakipleri 16 ve 32 bit konsollarla (Genesis, SNES, 3DO) piyasayı ele geçirmişken "Bizimki 64 bit!" dedi Atari, "Matematiği iyi yapın!" diye agresif reklamlar çıktı hatta. Hoş Jaguar'ın gerçek anlamda 64 bit olup olmadığı biraz tartışmalı bir konu ama yine de zamanı için güçlü bir konsol olduğu gerçek. Pahalı da sayılmazdı o kadar. Neden sadece 250.000 civarında satıp Atari'nin büyük zarar etmesine, sonra da Hasbro tarafından satın alınmasına neden oldu peki? Cevap basit: Çünkü oyun yoktu!

Atari'nin üçüncü parti yapımcılarla arası uzun zamandır kötüydü zaten. Onları Jaguar'a çekmek için çaba sarf ettiyse de bunu bir dereceye kadar başardı. Yapımcılar Jaguar'la uğraşmak istemiyordu zaten, Jaguar'a oyun yapmak teknik sebeplerden dolayı bayağı bir zordu. Dolayısıyla da yapılan oyunlar Jaguar'ın gücünü de tam anlamıyla kullanamıyordu. 16 ve 32 bitlik öteki konsollardaki oyunlar bariz daha güzel görünüyordu. Grafikleri bir kenara, Aliens vs. Predator, Tempest 2000 gibi 1-2 istisna dışında, gayet uyduruk oyunlardı olanlar da (hele bir "Where did you learn to fly?" meselesi var ki hiç açmayayım). Atari konsolunu sonradan çıkardığı ek bir CD okuyucuyla desteklemeye çalıştıysa da fayda etmedi (hatta VR başlığı bile geliştiriliyordu, sonradan iptal oldu).

E sonra zaten Playstation ve Saturn çıktı. Yalnız günümüze kadar uzanan kült bir yapımcı ve kullanıcı kitlesi de var aslında Jaguar'ın. ■ ÖMER






# SEGA'NIN 32X HATASI

## Sega'nın hatalarla dolu tarihi

Tarihler 1994'ü gösterirken Sega oldukça iyi bir dönem geçiriyordu, özellikle de Mega Drive / Genesis konsolu Nintendo'nun SNES'iyle kafa kafaya kapışıyordu. Fakat aynı zamanda konsolun ömrü de son demlerine girmeye başlamış, canlı tutar umuduyla yapılan Sega CD de pek ilgi görmemişti. Üstelik ufukta çok ciddi bir tehdit daha vardı ki o da Atari'nin yakında çıkacak olan yeni 64-bit'lik konsolu Jaguar'dı. 64-bit'lik bu canavarın 16-bit'lik rakiplerini darmadağın etmesine kesin gözüyle bakılıyordu.

Bu tehdit en çok da Sega'nın Japonya kanadını korkuttu. Japon abilerimize göre hemen bir karşı atağa geçilmeli ve Sega da kendi yeni konsoluyla cevabını vermeliydi. Evet Sega Saturn üzerinde çalışmalar devam ediyordu fakat Jaguar'dan önce piyasada olması imkansızdı. Bu yüzden Japonya kanadı piyasayı boş tutmamak adına Mega Drive'in bir de 32-bit'lik bir versiyonunu çıkartmayı düşünüyordu.

Gelgelelim Sega Amerika kanadı bu fikre şiddetle karşı çıktı. Yapılacak olan ara konsol Mega Drive'ın sadece renkleri geliştirilmiş hali olacaksa yeni bir konsol olarak değil, bir eklenti olarak satılmalıydı. Bu önerileri de kabul görünce derhal çalışmaya başladılar. Zaten amaç fiyatı düşük, Saturn çıkana kadar Segacıları oyalayacak bir eklenti yapmaktı.

Bu hayallerle 1994'ün yılbaşı döneminde piyasaya çıktı Sega 32X. Oyuncular 160 dolara aldığı bu eklentiyi Mega Drive'larının kartuş girişinden konsola takarak konsolun gücünü arttırabiliyor ve Doom gibi 32X'e özel oyunları oynayabiliyordu. Uygun fiyatı sebebiyle çıktığında da iyi bir satış rakamı yakaladı fakat bu ivme kısa süre içerisinde aynı hızla tersine döndü. Neden mi?




Atari Jaguar korkusu yüzünden Sega 32X oldukça kısa sayılabilecek bir zaman diliminde geliştirilmiş, bu yüzden de üçüncü parti firmaların üzerinde çalışmaya pek fırsatı olmamıştı. Ayrıca yakın zamanda Jaguar, N64 ve PS gibi yeni konsolların piyasaya çıkacak olması sebebiyle kimse 32X'e piyasada şans tanımıyordu. Bütün bu sebeplerle sisteme neredeyse hiçbir üçüncü parti firma ilgi göstermedi ve oyunların büyük kısmı gene Sega tarafından yapıldı. İşin kötü tarafı bu oyunların büyük kısmı da eski Mega Drive oyunlarının geliştirilmiş versiyonları ya da oldukça kalitesiz oyunlardı. Aynı zamanda pek çok Segacı çoktan duyurulmuş olan Saturn için paralarını biriktirmeyi tercih edince bir anda yere çakıldı 32X. Öyle ki 160 dolar olan başlangıç fiyatı birkaç ay içinde 20 dolara kadar düşmüştü.

Bütün bu faciaların ardından 32X'in ömrü sadece 2 sene sürdü ve topu topu 40 oyunla birlikte üretimi durduruldu. Tabii bu gereksiz sayılabilecek projenin Sega'ya maddi kaybı hayli fazla oldu ve üst yönetimden pek çok kişi ardı ardında istifalarını verdi. İşin komik tarafı da bu eklenti sırf Atari Jaguar korkusuyla apar topar yapılmasına rağmen Jaguar da benzer şekilde facia sonuçlar elde edecek ve hatta Atari'yi sonsuza kadar konsol üretiminden uzaklaştıracaktı.

Sega 32X firmanın sonunu getiren sayısız hatalardan sadece bir kısmı arkadaşlar. Peki öyleyse sıkı durun, Sony'nin de zamanında Nintendo tarafından reddedilince Sega'ya gidip "Siz tecrübeli adamlarsınız, gelin beraber konsol yapalım da şu sevimsiz Nintendo'yu piyasadan silelim" diye teklif götürdüğünü ve Japonya kanadı tarafından "Bunlar ne anlar konsol yapımından?" diye reddedildiğini de biliyor muydunuz?

Şu an Sega Playstation oynuyor olabiliyorduk sizin anlayacağınız.... ■ **EMRE S.**

# SEN BU OYUNU BİLMEZSİN




## DOWNTOWN SPECIAL: KUNIO-KUN NO JIDAIGEKI DA YO ZEN'IN SHUGO! *[FAMICOM / GB / GBA / WII / 3DS]*

Nekketsu / Kunio-kun serisi denildiği zaman insanın aklına ilk olarak River City Ransom, Super Dodge Ball ya da Goal 3 gibi efsaneler geliyor haklı olarak. Lakin serinin oldukça kaliteli olmasına rağmen bunlar kadar popüler olamayan şanssız oyunları da var. Adına kurban olduğum Downtown Specıal: Kunıo-Kun No Jıdaıgekı Da Yo Zen'In Shugo da bunun en sağlam örneklerinden biri. Ama merak etmeyin, oyunun internette hayran yapımı İngilizce yaması mevcut.

Oyunumuz temel olarak bir beat 'em up, River City Ransom'ın Feodal Japonya'da geçen versiyonu da diyebiliriz. Kunio ve yancısı olarak ustamız Bunko'nın gizemli hastalığının arkasındaki sırrı çözmeye çalışıyoruz ki iki kişi beraber oynanabiliyor. Bunun içinse bütün Japonya'yı dolaşarak rakip çetelerle dövüşüyor, döve döve bilgi topluyor, yendiğimiz bazı çete liderlerini de kendi safımıza katabiliyoruz. Oyunda küçük çaplı RYO öğeleri de var bu arada. Topladığımız paralarla yeni teknikler, ekipmanlar ve yiyecekler alabiliyor, hanlarda dinlenip kumar oynayabiliyor, karakterimizin hangi özelliklerinin gelişeceğini şekillendirebiliyor ve seviye atlayabiliyoruz. Bu mekanikler de oyunu tekdüzelikten kurtarıyor zaten.

Şahsen oyunu birisiyle beraber oynamanızı tavsiye ederim. Zira biz eşimle çok eğlendik ve serinin tipik mizah anlayışına da bir hayli güldük. Ayrıca müziklerin çok başarılı olduğunu belirtmeliyim ki hepsi de klasik Japon folklor müzikleriymiş zaten. Eksi olaraksa oyunun harita sistemini söyleyebilirim. Referans bir haritanız olsa da ekranın hangi köşesinden çıkarsanız çıkın, nereye gittiğinizi tam olarak kestirmek mümkün olmuyor. Ama bahsettiğim eksi haricinde dönemi için gerçekten de çok başarılı bir oyun. Başta serinin hayranları olmak üzere türün meraklısı retroculara tavsiye ederim. O kadar geriye gitmek istemeyenler de 3DS'e çıkan yeniden yapımını oynayabilirler. ■ EMRE S.

# SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

## CRASHED / TOTALED! *[PS2 / XBOX]*

Orijinal oyun koleksiyonculuğuna başlangıç oldukça sancılı bir süreçtir. Oyunların piyasasını bilmediğiniz için saçma oyunlara saçma miktarlarda para verirsiniz, çaylak olduğunuzu bilen çakallar sizi kazıklamaya çalışır falan. Koleksiyonculuğa başladığınızda aklınıza gelen ilk şey en kısa sürede oyun sayınızı arttırmaktır çünkü, o raftaki gariban birkaç oyun direkt gözünüze batar. İşte yaklaşık 3 sene önce de bende DS için Final Fantasy: Rings of Fate vardı ve bu oyun bana pek ilgi çekici gelmiyordu, FF serisinden ciddi şekilde soğuduğum bir dönemdi. O yüzden oyunu takaslamaya karar verdim.

Tabii ki profesyonel çakallardan birinin beni bulması uzun sürmedi ve oyunu tam 5 tane PS2 oyunuyla takaslamayı teklif edip zehrini de saldı üzerine. DÜŞÜNEBİLİYOR MUSUNUZ, KUTULU-KİTAPÇIKLI 5 TANE PS2 OYUNU! (Şimdi evde 600'den fazla oyun olduğunu düşününce sayı cidden komik geliyor). Ben de tabii ki safkan bir sazan olarak derhal bu teklife atladım ve kabul ettim.

İşte başlıkta gördüğünüz Crashed da (ya da Amerika'daki adıyla Totaled!) o takas paketinin için gelen oyunlardan biriydi. Lakin o zaman bilmiyordum ki takasla gelen bu 5 oyunun toplamı aslında değer olarak adama yolladığım oyunun çeyreği bile etmeyen, leş kalitede oyunlardı.

Crashed bildiğiniz standart bir araba çarpıştırmaca oyunu arkadaşlar. Destruction Derby'deki Arena modu vardır ya, işte sadece o modu oyun haline getirmiş adamlar, yeminle başka hiçbir şey yok. Arenalar değişiyor, ara ara da salak salak halkaların içinden uçuyoruz falan, bütün oyun bundan ibaret. Grafikler göz kanseri, kariyer modu taş çatlasa 2-3 saat, yapay zekâ yok, hele ki fizik motoru bildiğiniz ayda sevişenler. Çarptığınız araba Mustafa Denizli'ye uçarak kafa atan Amigo Orhan gibi yerçekimsiz ortamda süzülüyor, inanmanız için görmeniz lazım yani. Bildiğiniz yarım saatte yapılmış, demo kalitesinde bir oyun. Hakkını vereyim yalnız, lisanslı güzel bir punk soundtrack'i vardı fakat keşke o lisans parasını oyunun yapımına harcasalarmış.

En kalıcı öğrenme yolu acılı yoldan tecrübe etmektir derler, retro oyunların piyasa değerinin önemini ben de bu şekilde öğrendim. Düşünün, o kadar leş bir oyundu ki Crashed, ücretli takaslamak için götürdüğüm DVD'ci dayıyı bile ikna etmek için 1 saat dil dökmüştüm. Teşekkürler çakal kardeş for pimping my ride... ■ EMRE S.





# BİR VİCDAN MUHASEBESİ

## [KANLI BARON - THE WITCHER III: WILD HUNT]

Maceram yeni başlamıştı. Her yanı savaş, zulüm, kan kokan Velen topraklarında Ciri'yi arıyordum. "Beyaz saçlı, yeşil gözlü, yüzünde yara izi olan genç bir kadın gördünüz mü?" Sorgulamalarım sonucu Karga Tüneği'ndeki Kanlı Baron'un bu konuda bir şeyler bildiğini öğrendim. Hiç vakit kaybetmeden Karga Tüneği'ne gidip Baron'la görüşmek istedim. Gerçek adı Philip Strenger olan Baron beni çok iyi karşıladı. İkram ettiği içkiyi su gibi içtiğini fark ettim. Pek iyi gözükmüyordu doğrusu. Temeria için savaşmış, büyük bir yenilgi aldıktan sonra Nilfgaard'la anlaşma yapmıştı. Ama savaşı umursamıyordu. Bana Ciri'yle ilgili bildiklerini anlatmadan önce, ona yardım etmemi istedi. Eşi Anna ve kızı Tamara'nın ortadan kaybolduklarını, onlar hakkında endişe ettiğini anlatıp onları bulmamı istedi. Karşılığında bana Ciri'yle ilgili her şeyi anlatacaktı. Güvenilmez görünüyor olsa da sözünün eri olduğunu hissetmiştim. Hem Ciri her şeyden daha önemliydi, bu yüzden Baron'un isteğini kabul ettim.

Araştırmalarım sonucunda Baron'un benden bir şeyler gizlediğini fark edip onu sorgulamaya gittiğimde, hikâye yavaş yavaş açıklığa kavuşmaya başladı. Anna ve Tamara bir anda ortadan kaybolmamış, evden kaçmışlardı. Baron, alkol batağına düşmüş, Anna'yı dövüyordu. Hatta Anna'nın düşük yapmasına sebep olmuştu. Önce Tamara'yı Oxenfurt'ta, Anna'yıysa Kocakarılar'ın mekânında buldum. Anna, Kocakarılar tarafından kandırılmış ve lanetlenmişti. Haberleri Baron'a vermeye gittiğimde, hikâyenin geri kalanını da öğrendim. Baron, cepheden cepheye koşarken, bir gün eve geldiğinde Anna'nın onu çocukluk arkadaşıyla aldattığını ve beraber kaçıp gittiklerini, Tamara'yı da yanında götürdüğünü öğrenmişti. Hemen yola koyulup eşini almaya giden Baron, Anna'nın sevgilisini gördüğünde kendini kaybederek adamı vahşice katletmişti. Bu olaydan sonra Anna, asla eskisi gibi olmamış, Baron'dan nefret etmişti. Baron, Anna'yı dövmeye ve alkole sarılmaya bu dönemde başlamıştı. Tamara da babasından nefret etmeye başlamış, en sonunda annesiyle birlikte evden kaçmışlardı. Hikâyenin tamamını öğrendikten sonra Baron'a etmediğim laf kalmadı. Kadına şiddetin hiçbir mazereti olamazdı. Her şeyin sorumlusu Baron'du. Anna'yı Kocakarılar'ın lanetinden kurtarmaya giderken Baron da benimle beraberdi. Ama lanet kaldırılsa bile Anna hayatta kalamayacaktı. Eşini gözlerinin önünde kaybeden Baron, bir umutla kızına döndüğünde, Tamara ona nefretle bakarak, onu asla affetmeyeceğini söyledi. Karışmamam gerekirdi belki ama, Baron'a kızı zorlamamasını söyledim. Elleri bomboş bir halde evine döndü. Ben de cebimdeki kontratları incelemeye başladım.

Karga Tüneği'ne bir sonraki uğrayışımda... Bir ağacın ucunda, Baron'un cansız bedeniyle karşılaştım. Hem eşini hem kızını kaybetmeye dayanamamış, suçluluk duygusuyla başa çıkamamıştı. Baron'un bedenine bakarken "çok mu üstüne gittim acaba" diye düşündüm. Sonuçta onu ben de suçlamıştım. Ölüm, her şeyi silmiş, anlamsızlaştırmıştı işte yine... Ama artık pişman olmak için çok geçti. Atıma atladım. Baronun rüzgârda usulca sallanan bedenini arkamda bırakarak hızla uzaklaştım. ■ İPEK

# MEDYA

FİLM // KİTAP // ANİME // MÜZİK

## ŞUT VE GOL (AOKI DENSETSU SHOOT!)



Söz konusu futbol olduğu zaman Captain Tsubasa en popüler cevap olabilir ama bazı açılardan ondan üstün bir futbol animesi daha varsa o da şüphesiz Aoki Densetsu Shoot'tur. Zamanında Show TV'de "Şut ve Gol" adıyla yayınlanan seri Kakegawa Lisesi'ne başlayan 3 yakın dostun öyküsünü ele alıyordu. Tsubasa'ya oranla da okul hayatı ve duygusal yönü hayli fazlaydı.

Nankatsu'nun aksine Kakegawa'nın futbol takımı kaybeden bir takımdır. Geleceğin en büyük Japon oyuncularından biri olmasına kesin gözüyle bakılan takım kaptanı Kubo sık sık gizemli şekilde ortadan kaybolmakta, diğer oyuncularsa pek potansiyel vadetmediği için ulusal şampiyonada başarı bir hayal olarak görülmektedir. Tabii işler sıkı dostlar ve baş karakterlerimiz kaleci Kenji, kanat oyuncusu Kazuhiro ve solak forvet Toshi'nin katılmasıyla değişmeye başlar.

Tsubasa'ya oranla daha gerçekçi bir futbol anlayışı sunar Şut ve Gol. Ama en önemlisi de çok daha duygusaldır. Kazuhiro ve Toshi aynı kıza âşık olurlar, Kenji'nin serseri geçmişi peşini bırakmaz, takımdaki üst sınıflarla çaylaklar arasında gerginlik vardır falan, lise yıllarını özlüyorsanız o yılların saçma bunalımlarını falan 10 numara yansıtır. Serinin tam ortasında öyle büyük bir sürpriz de var ki henüz izlememiş arkadaşlar için anlatıp büyüsünü bozmak istemiyorum.

Mangası pek çok ödül alsa da bir CT kadar popüler olamadı seri. Zaten açık konuşayım, özellikle ulusal şampiyona kısmında kalite net biçimde düşüyor, okul hayatı neredeyse hiç kalmıyor ve birden doğaüstü futbol oynanmaya başlıyor falan. Fakat duygusal yönü, gerçekçi yaklaşımı ve büyük sürpriziyle futbol fanatiğiyseniz kesinlikle izlenmesi gereken bir seri Aoki Densetsu Shoot! Şahsen ben yıllardır Nankatsu vs Kakegawa maçı hayaliyle yanıp tutuşuyorum... ■ EMRE S.

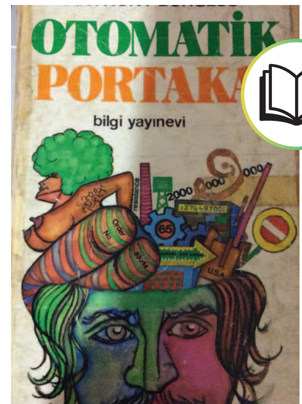


## OTOMATİK PORTAKAL- ANTHONY BURGESS

Üniversite öğrencisiyken okuyup etkilendiği, durup üzerinde şöyle bir düşündüğü kitaplar vardır birçok insanın hayatında. Etkileyici bulduğum ve anlattıkları hakkında aklıma geldikçe halen düşündüğüm, klasikleşmiş bir 20. yüzyıl eseridir işte Otomatik Portakal.

İki büyük savaşa teknolojik gelişmelerin eşlik ettiği 20. yüzyılın başlarında, 1917'de doğan yazar A. Burgess, gerçeküstü olaylar, fantastik ögeler kullanmadan, distopik bir dünya yaratır yaklaşık 300 sayfalık başyapıtında. Ergenlik çağının ortalarındaki Alex'in gözünden, sevgi ve samimiyetten uzak aile yapısı; soğuk, yararsız bir eğitim sisteminin neden olduğu sağlıksız koşulların, gençleri ne kadar bunalttığı, iletişimsizlik ve şiddete nasıl ittiği gibi ciddi soruların cevaplarını görürüz. Kısa, sert cümlelerle kurulmuş diyaloglarda, çarpıklaşmış toplum düzenine karşı yoğunlaşan nefreti hissederiz. 1990'ların başlarında izlediğim sinema uyarlaması da başarılıydı, özellikle Alex'in "tedavi" sahneleri unutulmazlar arasına girmeyi hak etmiştir.

2007'de yeni baskıları yapılan bu çarpıcı eserin, benim okumuş olduğum baskısının ilginç bir özelliği de, o dönem yeni yeni başlayan talk show programında bilgiç tavırlarıyla çok da sevilmeyen Aziz Üstel'in, düzgün ve akıcı bir Türkçeyle iyi bir çeviri yapmış olması. Nedensiz görünen şiddet, gençler arasındaki yalnızlaşma, iletişimsizlik ve nefret gibi, 21. yüzyılda da çözüm bekleyen ciddi sorunlara geçen yüzyıldan bir bakış atmak isterseniz bir yerlerden edinip okuyun derim, buruk bir portakal tadı kalacaktır zihninizde… ■ NOYAN










# MILLENNIUM ACTRESS

Kurgunun, kurgunun kurgusunun, kurgunun kurgusunun belgeselinin ve de farklı farklı onyılların birbirinin içine geçtiği inanılmaz, dahiyane bir yapım Millenium Actress. Ama bu dahiyane yapısından da öte bambaşka bir aşk filmi Millenium Actress.

Aşk filmi dendiğinde aklınıza gelen şey de değil ama. Öyle bir aşk filmi düşünün ki sadece âşık olan kişi olsun, âşık olunan neredeyse hiç olmasın. Aklınızda bir şeyler canlandı mı? Muhtemelen canlanmadı, öyle bir yapım şahsen ben görmemiştim. Sonuçta aşk dediğimiz şeye iki kişilik dans derler. 1 kişi? Nasıl yani?

Çok değişik ve çok dinamik kurgusunun ve iç ısıtan atmosferinin yanında çok değişik düşüncelere de iter insanı film. Aşk sonuca ulaşmalı mıdır, ulaşmasa daha mı iyidir, ya da bazı insanlar için mi daha iyidir en azından; amaç mıdır, olmalı mıdır, veya aksine, olmamalı mıdır; bir insanın içindeki aşkı hayatında itici güç olarak kullanabilmesi nasıl bir şey; mutluluk kelimesi bu cümlelerin neresine denk geliyor…?

Millenium Actress benim izlediğim en farklı, en içten, en zeki aşk filmlerinden biri oldu. İnanılmaz etki bırakan bir yapım. Kanserden kaybettiğimiz dahi yönetmen Satoshi Kon'un eserleri içinde çok özel bir yere sahip. ■ ÖMER






## MEGADETH
# RISK

Miniminnak olduğum yaşlardan beri metal müziğe karşı duyarlıydım. Misafirliğe gittiğimizde evin gençleri arada metal tıngırdatırlardı ve ben bu müziğin duyduğum diğer her şeyden daha farklı ve enerjik olduğunu hissederdim. Ama çok küçük olduğum için kimse beni ciddiye almazdı o yüzden uzunca yıllar bu müzikten uzak kalarak yaşadım, hatta itiraf ediyorum ilkokulda Burak Kut falan dinlerdim. Sonra lise ilk sınıfta bir arkadaşım bana Megadeth'in Cryptic Writings albümünden She-Wolf'u dinletti. Dave'in sesi ruhumu çekip kaset çaların (evet o dönem Walkman vardı) içine hapsetmişti. Sonra bütün albümlerini müziğe aç John Preston gibi dinledim. Millet metal dinlemeye Metallica'yla başlarken ben Megadeth'le başlamıştım. İki grup arasındaki husumet konusunda bağnaz bir ağzı yüzü kayık, kızıl saçlı Mustaine'ci olup çıkmıştım bile. Yeni albümleri Risk'i almak için bayağı uzun bir yol yürüdüğüm günü net hatırlıyorum. Mustaine baba "Her zaman yapmak istediğim müziği yaptım" diyordu. Bu sözlerden sonra bir Dave müridi olarak nasıl gaza gelmiştim siz tahmin edin.

Kaseti taktım. Insomnia'nın halen kulaklarımda çınlayan nakaratıyla sert bir giriş yapmıştı. Fakat evet bir şeyler farklıydı, adını koyamıyordum ve grubun tarzında yakalamakta zorlandığım bir değişiklik vardı. Sonra Prince of Darkness çalmaya başladı, muhteşem bir giriş yapmıştı; Karanlığın Prensi "sizin umutlarınız benim oyunumdur" diyordu. Kesinlikle bugüne kadar dinlediğim en iyi girişlerdendir. Ardından Crush'Em'ın disko müziği ritmi girişi gelince işin rengi hafiften değişmişti ama kahretsin… Her şeyi tadında bırakmışlardı ve bu parça da harikaydı. Müzik ziyafeti diğer parçalarla devam ama Risk'e damgasını vuran ve ruhunu yansıtan şarkılar Ecstasy ve I'll Be There olmuştu. Dave Mustaine aynı albümün ismi gibi büyük bir RİSK almıştı. Thrash Metal seven ve metalden başka müzik dinlemeye açık olmayan güruh albümü yerden yere vurmuştu ama ben çok sevmiştim. ■ NURETTİN

# Oyungezer

SAYI: 123- 2018/01

ISSN: 1307-8933



**Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)**
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

**İmtiyaz Sahibi**
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

**Yayın Koordinatörü**
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

**Yazı İşleri Müdürü**
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

**Editörler**
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

**Görsel Yönetmen**
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

**Serbest Yazarlar**
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

**Web Geliştirme**
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com

**Reklam İletişim**
Tel: 0216 465 98 50

**İllüstrasyonlar**
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net



setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

**Yönetim Yeri:**
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

**Basıldığı Yer:**
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

**Basıldığı Tarih:** 28 Aralık 2017
**Dağıtım:** TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
**Yayın Türü:** Yaygın, süreli, aylık






**Küçük bir rica...**
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.